NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

06/04 Ausgabe 85 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

7 JAHRE N-ZONE

Gewinnspiel mit Preisen im Wert von über 10.000 € !

POKÉMON COLOSSEUM

5-SEITEN-TEST: Der GameCube-Mega-Hit im Check!

LINKS RÜCKKEHR AUF DEN GAMECUBE

ZELDA

THE FOUR SWORDS +

IM TEST: Nintendos Fantasy-Streich für bis zu 4 Spieler.
So zauberhaft ist Links brandneues Abenteuer wirklich!

MIYAMOTOS NEUE PERLE

PIKMIN 2

HEISS: Größer, besser, schöner? Die Fortsetzung des Strategie-Hammers.

DER WRESTLEMANIA-NACHFOLGER HAUTNAH

WWE: DAY OF RECKONING

EXKLUSIV: So gut wird der neueste Wrestling-Titel von THQ.
Mit exklusiven Bildern und genialem Entwickler-Interview!

4 194373 903306 06

EDITORIAL

Herzlich willkommen zur Party

ZEIT ZUM FEIERN

Die N-ZONE wird sieben Jahre alt!

N-ZONE: EIN RÜCKBLICK

Als die erste Ausgabe der N-ZONE vor exakt sieben Jahren erschien, war die Auswahl an Nintendo-Fachmagazinen im Vergleich zu heute mehr als vielfältig. Mehr als fünf verschiedene Monatsmagazine buhlten um die Gunst der Leser – Platz für ein weiteres Nintendo-Magazin gab es nach Meinung vieler Experten nicht. Doch das Wunder passierte: Schon nach wenigen Monaten übernahm N-ZONE die Spitzenposition als meistverkauftes Nintendo-Magazin und gab sie seitdem nicht mehr ab. Noch erstaunlicher: Keiner der damaligen Konkurrenz-Titel existiert heute noch unter gleichem Namen, es gibt mittlerweile noch nicht einmal mehr ein anderes ernst zu nehmendes Nintendo-Monatsmagazin. N-ZONE hingegen ist mit aktuell knapp 10.000 Abonnenten und einer verkauften Auflage von rund 35.000 Exemplaren in vielen Bereichen das erfolgreichste Videospiele-Magazin Deutschlands. Kein anderes Videospiele-Fachblatt hat mehr Abonnenten, kein anderes reines Videospielemagazin ohne Datenträger verkauft sich häufiger. Besonders bemerkenswert: Kein anderer so genannter Single-Format-Titel hat eine höhere Marktdurchdringung. N-ZONE wird von sieben Prozent der 500.000 GameCube-Besitzer gekauft und von etwa 20 Prozent der gleichen Gruppe gelesen. Zum Vergleich: Das erfolgreichste PlayStation-2-Magazin wird trotz spielbarer Demo-Disc nur von etwa vier Prozent der PS2-User gekauft (IVW-Auflage: 80.764; installierte PS2-Basis: ca. 2.000.000). Grund genug, unseren Lesern zu danken, die uns zu einem großen Teil schon seit sieben Jahren die Treue halten. Ohne eure Tipps, sachliche Kritik und aufmunternden Worte hätten wir diese lange Zeit nicht so erfolgreich überstanden.

N-ZONE: EIN AUSBLICK

Die ersten drei Jahre der N-ZONE standen ganz klar im Zeichen des Nintendo 64 – anschließend führten die *Pokémon* die N-ZONE zu neuen Auflagenrekorden, während Mitbewerber reihenweise eingestellt wurden. Seit zwei Jahren gibt der GameCube die Titelthemen vor. Was folgt nun als Nächstes? Werden die *Pokémon* wieder das Ruder übernehmen? Kaum. Wird das Nintendo DS eine dominante Rolle einnehmen? Möglich. Wird der GameCube-Nachfolger schon bald die Schlagzeilen beherrschen? Nicht unwahrscheinlich. Wir lassen uns überraschen und freuen uns auf die nächsten sieben Jahre. Die N-ZONE wünscht euch eine schöne Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

HAPPY BIRTHDAY!
Das N-ZONE-Team freut sich über den siebten Geburtstag und blättert mit Wehmut in den ersten Ausgaben – als das Nintendo 64 mit Games wie *Super Mario 64*, *Wave Race 64* und *Blast Corps* die Videospielewelt faszinierte.

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Warren Harrod (Japan-Korrespondent)
Yves Nawroth (Redaktion)
Kerstin Springer (Redaktion)
Sascha Dowidat (Praktikant)
Lars Kromat (Layout)

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

INHALT 06/2004

NEWS

6 Allgemeine News
62 Import-News

REPORTAGE

10 7 Jahre N-ZONE
16 GameCube System Guide
18 Splinter Cell: Pandora Tomorrow

RUBRIKEN

78 Abonnenten-Werbung
76 Feedback
70 Hardware & Zubehör
96 Impressum
30 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
72 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

1080° Avalanche 81
Carmen Sandiego 56
Conan 50
Crash Bandicoot Fusion 7
Custom Robo Battle Revolution 64
Digimon Racing 39
Ein Kater macht Theater 39
Final Fantasy: Crystal Chronicles 88
Ghost Recon 2 9
Goblin Commander 83
GT Advance 2: Rally Racing 82
Harry Potter und der Gefangene von Askaban 26
Harvest Moon: A Wonderful Life 81
James Bond 007: Alles oder nichts 81
Mario Golf Advance Tour 62
Max Payne Advance 61
Metal Gear Solid: The Twin Snakes 84
Mission: Impossible – Operation Surma 46
Mr. Driller 2 82
Pikmin 2 24
Pitfall: Die verlorene Expedition 82
Pokémon Colosseum 40
Prince of Persia: The Sands of Time 83
Scooby-Doo 2 – Die Monster sind los 39
Scooby-Doo! Fluch der Folianten 58
Serious Sam: Next Encounter 54
Shining Force: Auferstehung des schwarzen Drachen 39
Shrek 2 8
SpongeBob: SuperSponge 82
Spyro Fusion 7
Tak und die Macht des Juju 80
The Legend of Zelda: The Four Swords + ... 66
WWE: Day of Reckoning 20
Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004 60

REPORTAGE 10

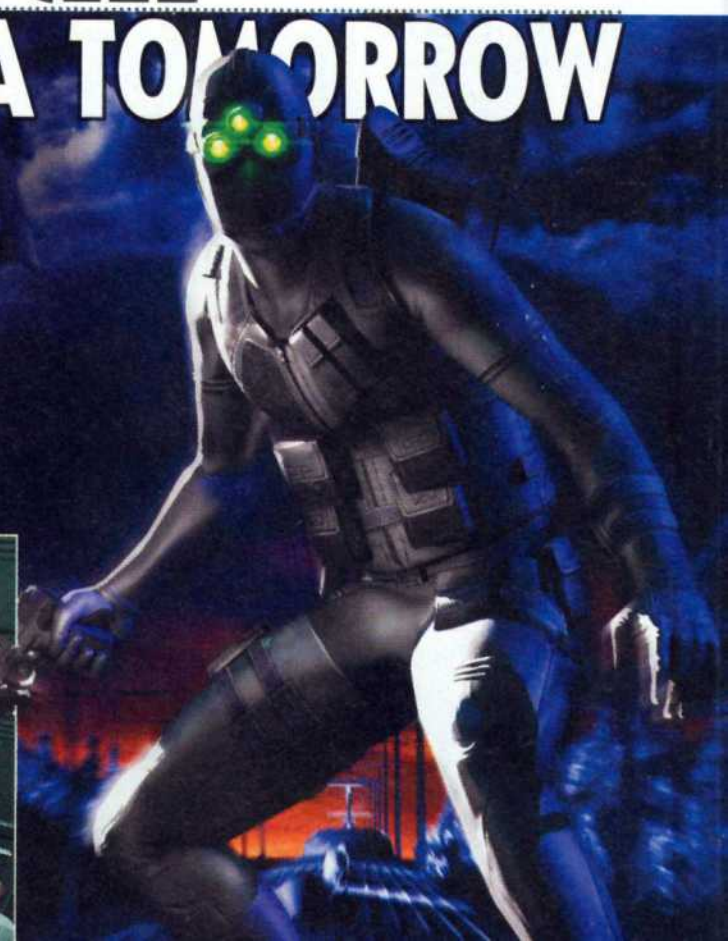
7 JAHRE N-ZONE

So schnell vergeht die Zeit. Die N-ZONE hat ein Jahr mehr auf dem Buckel und jede Menge Jubiläums-Preise im Gepäck. Ab Seite 10.

REPORTAGE 18

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

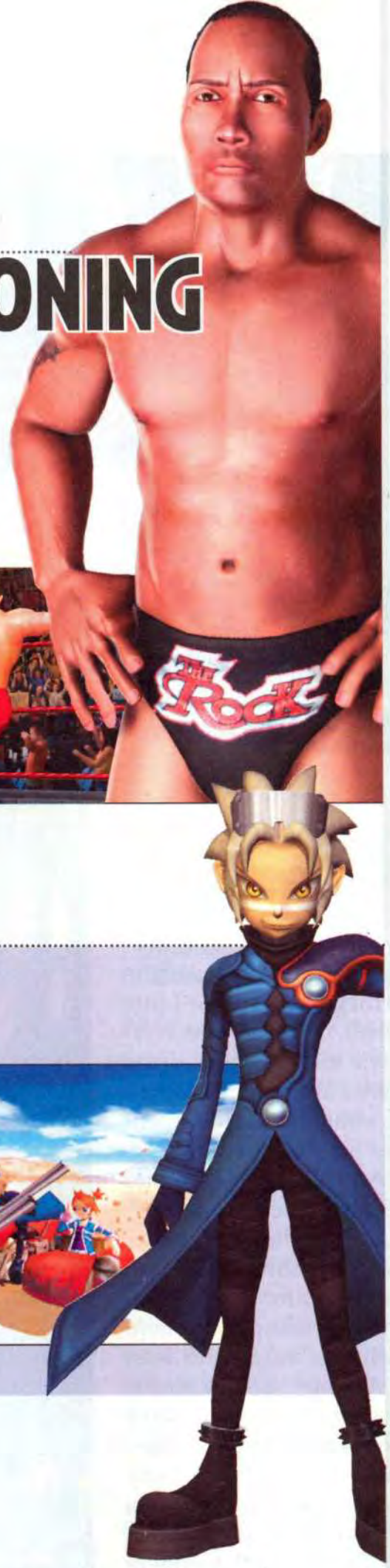
Der GameCube muss leider noch etwas warten, bis er wieder Schauplatz lautlosen Vorgehens wird. Dafür haben wir neue Infos aus erster Hand für euch. Zu lesen ab Seite 18.



VORSCHAU

20 WWE DAY OF RECKONING

Brandheiße Informationen und Bilder haben den Sprung über den großen Teich in unsere Redaktion geschafft. Was The Rock und Co. draufhaben, könnt ihr ab Seite 20 lesen.



TEST

40 POKÉMON COLOSSEUM

Endlich ist der Titel, auf den Fans der kleinen Sammelmonster am meisten gewartet haben, in Europa erhältlich. Wir haben den Test dazu für euch ab Seite 40.

TEST

66 THE LEGEND OF ZELDA THE FOUR SWORDS +

Nintendos Mehrspieler-Granate für den GameCube wartet mit einer intensiven Einbindung des GBA auf. Wie sich der Titel spielt und ob sich der Import lohnt, erfahrt ihr in unserem Importtest ab Seite 66.

VORSCHAU

GAMECUBE

26 **Harry Potter u. d. Gefangene ...** Magische Rückkehr!
24 **Pikmin 2** Viele neue Bilder!
20 **WWE: Day of Reckoning** Es darf gerungen werden!

TEST

GAMECUBE

56 Carmen Sandiego
50 Conan
46 Mission: Impossible
40 Pokémon Colosseum
58 Scooby-Doo! Fluch der Folianten
54 Serious Sam: Next Encounter
66 Zelda: The Four Swords +

GAME BOY ADVANCE

39 Digimon Racing
39 Ein Kater macht Theater
61 Max Payne Advance
39 Scooby-Doo 2 – Die Monster sind los
39 Shining Force
60 Yu-Gi-Oh! WCT 2004

KOMPLETTLÖSUNG

88 Final Fantasy: Crystal Chronicles
84 Metal Gear Solid: The Twin Snakes

CHEATS & CODES

GAMECUBE

81 1080° Avalanche
83 Goblin Commander
81 Harvest Moon: A Wonderful Life
81 James Bond 007: Alles oder nichts
83 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
82 Pitfall: Die verlorene Expedition
83 Prince of Persia: The Sands of Time
80 Tak und die Macht des Juju

GAME BOY ADVANCE

82 GT Advance 2: Rally Racing
82 Mr. Driller 2
82 SpongeBob: SuperSponge

NEWS

Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. PAPER MARIO 2
Endlich! Die Kult-RPG-Serie kehrt zurück!

2. POKÉMON COLOSSEUM
Nintendos Sammelmonster in Bestform

3. ZELDA: THE FOUR SWORDS +
Genialer Partyspaß für Jung und Alt!

4. 7 JAHRE N-ZONE
Wir feiern Geburtstag mit einem genialen Gewinnspiel.

5. PIKMIN 2
Die Blumen-Bande sieht besser denn je aus.

FLOPS

1. SPLINTER CELL 2
Sam geht auf dem GameCube nicht online.

2. GBA-ZWANG
Abzocke! Immer mehr Spiele benötigen GC und GBA!

3. THE CAT IN THE HAT
Ein Spiel, das die Welt nicht braucht

4. GEWINNRÜCKGANG
Nintendo verbucht weniger Gewinn.

5. APRIL-WETTER
Schnee, Hagel, Kälte, Regen, Sonne – das volle Programm!

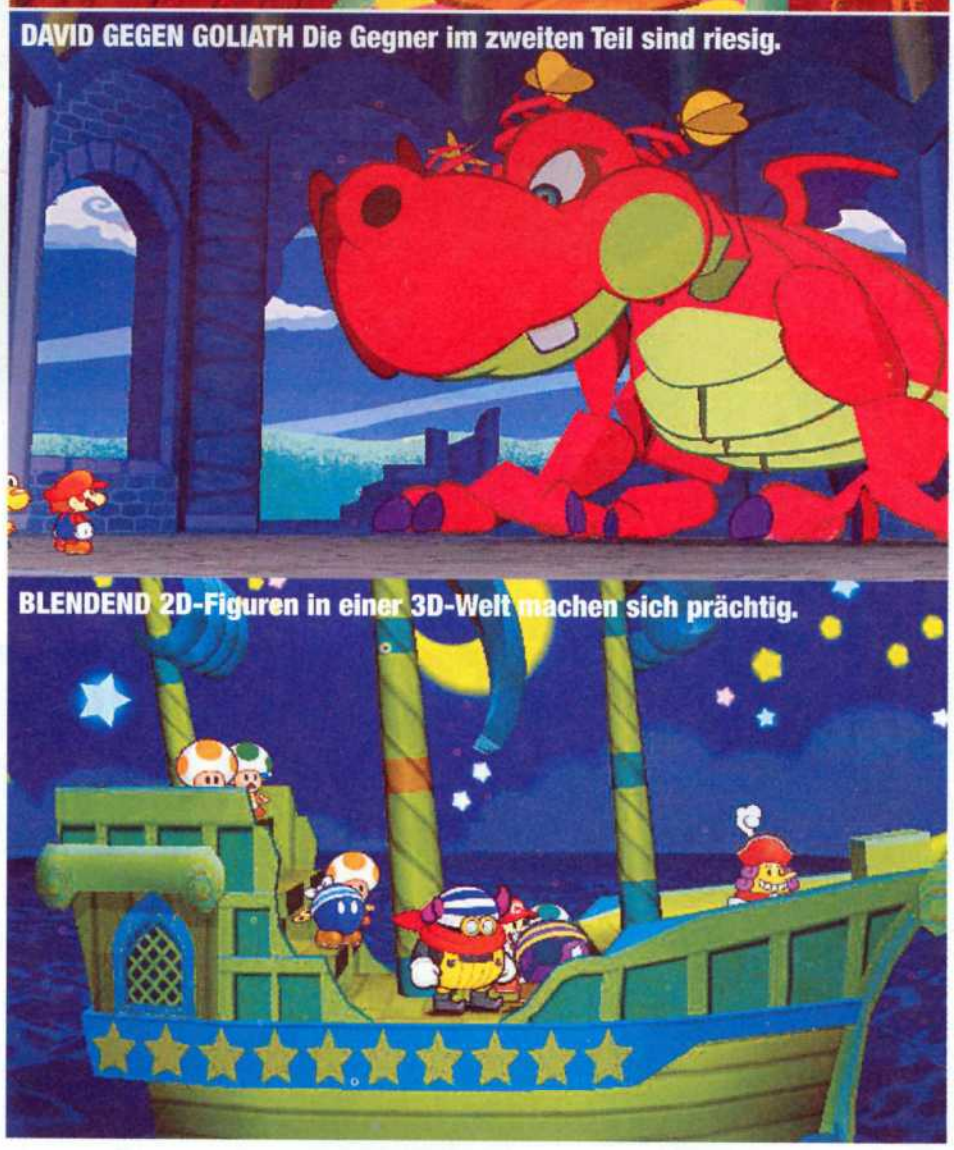
Paper Mario 2

ROLLENSPIEL **Endlich: Der lang ersehnte Nachfolger zu Paper Mario steht in den Startlöchern.**

Der Nachfolger zu *Paper Mario* soll in Japan noch dieses Jahr erscheinen. Mario wird wieder als 2D-Charakter in 3D-Welten unterwegs sein und kann neuerdings sogar mit einem Papierflieger durch die Lüfte schweben. Die Kämpfe werden – wie im Vorgänger – rundenbasiert ausgetragen, bieten neben strategischen Elementen aber nun auch Action: Spezielle Attacken wie Hammer oder Sprung stehen zur Verfügung. Um diese Manöver perfekt auszuführen, müssen bestimmte Buttonkombinationen in der richtigen Reihen- und Zeitfolge ausgeführt werden. Abseits der Kämpfe bekommen Mario und seine Freunde eine Menge Unterstützung. Ihr könnt eure Party heilen oder kauft in speziellen Shops Abzeichen, die Mario in den Kämpfen besondere Fähigkeiten verleihen. In der Geschichte wird es um ein geheimes Portal gehen, das seit über 1.000 Jahren verschlossen ist. Grafisch sehen die ersten Screenshots schon sehr lecker aus. Wir lassen uns überraschen und halten euch auf dem Laufenden. Auf Seite 33 gibt es weitere Bilder. **(sd)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-europe.com
Termin: 2004

FAMILIE Auch Marios Bruder Luigi ist wieder mit von der Partie.



DAVID GEGEN GOLIATH Die Gegner im zweiten Teil sind riesig.

BLENDEND 2D-Figuren in einer 3D-Welt machen sich prächtig.

NEWSTICKER

NINTENDO WIRBT AM FLUGHAFEN In Zusammenarbeit mit THQ stellt Nintendo in der Kinderspielecke von LTU einen Game Boy Advance und einen GameCube mit dem Spiel *Tak und die Macht des Juju* zur Verfügung. **+++ GEWINNRÜCKGANG** Nintendo hat seine Gewinnprognose für das letzte Geschäftsjahr, welches zum 31.3. endete, erneut nach unten korrigiert. Als Grund gab Nintendo starke Währungsschwankungen des Yens zum Dollar an. Der Umsatz bleibt unverändert bei 510 Mrd. Yen. **+++ 530.000 DEUTSCHE SPIELEN GAMECUBE** Der GameCube hat in Deutschland eine installierte Hardware-Basis von 530.000 Geräten erreicht. Game Boy Advance und Game Boy Advance SP befinden sich in 1,85 Millionen deutschen Haushalten. **+++ THQ MIT MEHR GEWINN** Nach einem Rekordergebnis im dritten Quartal erhöht Publisher THQ seine Progno-

Def Jam Vendetta 2

WRESTIING **Hip-Hop-Fans spitzen die Ohren: EAs Wrestling-Spektakel geht in die zweite Runde.**

Zusammen mit dem Hip-Hop-Label Def Jam bringt Electronic Arts nun den zweiten Teil der coolen Prügelorgie. Neben einem Story-Modus wird *Def Jam Vendetta 2* 70 Charaktere bieten, mit denen ihr im New Yorker Underground um die Vorherrschaft kämpfen müsst. Die Hälfte der Fighter rekrutiert sich dabei aus bekannten Persönlichkeiten der Hip-Hop-Szene, wie Sean Paul, Snoop Dogg, Busta Rhymes, Carmen Electra, Lil' Kim, Ludacris, Redman, Method Man oder Slick Rick. Für den neuen Teil hat man die Fighting-Engine nochmals überarbeitet. Zusätzlich dürft ihr euch nun an authentischen Straßenkampf-Schauplätzen mit euren Gegnern messen. Geprügelt wird im Herbst 2004 auf eurem GameCube. **(sd)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: Herbst 2004

STYLISCH Zeigt den Leuten in der Szene, wo der Hammer hängt.

Spyro: Fusion

JUMP & RUN **Der kleine Drache startet in sein neues Abenteuer.**

Ihr steuert den lila Drachen durch seitlich scrollende, fantasievoll gestaltete Levels. Neben den traditionellen Jump&Run-Passagen haben die Entwickler eine Menge Minispiele eingebaut, die den Spielverlauf gekonnt auflockern. Aber nicht nur das: Zum ersten Mal wird es einen Gastauftritt des Kollegen Crash Bandicoot geben, der euch als nicht spielbarer Charakter begleitet. Der Grund: Neo Cortex und Ripto, die beiden Fieslinge aus früheren *Crash*- und *Spyro*-Spielen, haben sich verbündet. Um auch mit Freunden mal so richtig den Drachen rauszulassen, könnt ihr freigespielte Minispiele auch direkt anwählen, um euch etwa in Ballistix oder Ship Shuffle zu viert zu messen. Wer möchte, kann durch das Tauschen von Trading Cards zusätzlich neue Charaktere freischalten. **(sd)**

Hersteller: Vivendi
Internet: www.vugames.de
Termin: 25. Juni

BUNT Die Landschaften sehen wieder richtig klasse aus.

Crash: Fusion

JUMP & RUN **Vivendis verrückte Beutelratte ist zurück!**

Wie der Titel schon verrät, handelt es sich beim neuesten Abenteuer um den skurrilen Helden Crash um eine Fusion, denn die Schurken Neo Cortex und Ripto haben sich verbündet. Dadurch entsteht ein sehr interessanter Ansatz im Einheitsbrei der unzähligen Jump & Runs. Crash wird es unter anderem mit dem Spyro-Erzrivalen zu tun bekommen sowie mit vielen Feinden, die Spyro-Fans bekannt vorkommen dürften. Genau wie Cortex in *Spyro: Fusion* taucht der lila Drache hier als nicht spielbarer Charakter auf. Gemeinsam müssen sie den Untergang des Universums verhindern. Neben einer Linkmöglichkeit zum Spyro-Titel bietet das Spiel gelungene Jump&Run-Kost in traditionellem Stil und eine riesige Sammlung witziger Minispiele. Wir sind schon sehr gespannt. **(sd)**

Hersteller: Vivendi
Internet: www.vugames.de
Termin: 25. Juni

VEREINT Erst mal kämpfen Crash und Spyro Seite an Seite.

sen für das vierte Quartal 2004. Grund hierfür seien die unerwartet hohen Verkaufszahlen des Titels *MX Unleashed*. **+++ NEUE KONSOLE** Die Firma Apex Digital hat neue Details zur Konsole ApeXtreme bekannt gegeben. Die mit einem Athlon-XP2000-Prozessor ausgestattete Konsole wird ein Hybrid-Gerät aus Videorekorder, DVD-Player und Spielekonsole. **+++ YU-Gi-OH! IST KULT** Seit März 2003 konnte Konami Europe deutschlandweit über eine Million *Yu-Gi-Oh!*-Titel verkaufen. **+++ MOBILES FINAL FANTASY?** Der *Final Fantasy*-Produzent Square Enix übernimmt den Software-Entwickler UIEvolution, der sich auf drahtlose Lösungen spezialisiert hat. Man möchte sich damit einen Vorteil bei mobilen und Breitband-Plattformen verschaffen. **+++ PREISSENKUNG IN JAPAN** Aufgrund der Einführung von Preisangabe inklusive Mehrwertsteuer ab dem 1. April werden GameCube und Game Boy Advance in Japan 5 % günstiger, da Nintendo die Preisauszeichnung unverändert lässt. **+++ KINO AUF DEM GBA** Laut THQ wird der neue *Scooby-Doo 2*-Film einen Geheimcode enthalten, mit dem auf dem Game Boy Advance ein alternatives Ende freigeschaltet werden kann.

NEWS

Sonic Advance 3

JUMP & RUN Dr. Robotnik will schon wieder die Weltherrschaft an sich reißen.

In *Sonic Advance 3* könnt ihr neben dem flinken Igel auch seine Freunde Tails, Knuckles, Cream und Amy steuern. Jeder Charakter hat seine speziellen, individuellen Fähigkeiten und hilft euch beim Erforschen der unzähligen Welten. Waren andere *Sonic*-Titel sehr geradlinig, dürft ihr in *Sonic Advance 3* nicht nur in Höchstgeschwindigkeit die Welten durchrasen, sondern solltet euch auch Zeit zum Erkunden nehmen. Wahlweise auch zusammen mit einem Freund via Linkkabel. Technisch sieht *Sonic* schon sehr gut aus und wir dürfen uns garantiert schon jetzt auf ein weiteres tolles *Sonic*-Abenteuer freuen. **(sd)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.com
Termin: Juli 2004

IDYLLISCH Schöner Sonnenuntergang, doch bei seinem Tempo hat Sonic kaum Augen dafür.

Shrek 2

JUMP & RUN Filmkult auf dem GameCube

Wie wird ein hässliches, grünes Monster im Fachjargon genannt? Genau: ein Oger. Und was verbindet einen Oger mit Schneewittchen, Rotkäppchen oder gar einem Esel? Natürlich Activisions neuestes Videospiel *Shrek 2*. Ihr daddelt euch durch insgesamt elf Levels und dürft euch die Fähigkeiten von elf Märchen-Charakteren zunutze machen. Vier davon stehen zu Beginn jedes Levels in den Startlöchern. Entweder zockt ihr alleine und wechselt zwischen den Protagonisten oder ihr schnappt euch drei Kumpels, um Shreks märchenhafte Welt kennen zu lernen. Für die Fortsetzung hat Activision das Rad sicher nicht neu erfunden, aber dafür erwarten euch zahlreiche witzige Anspielungen auf weltberühmte Märchen. Schneewittchen wirft beispielsweise mit rotbackigen Äpfeln, der Esel plättet Feinde mit seinen Hufen und Rotkäppchen pfeffert unliebsamen Wegbekanntschaften ihr Täschchen um die Ohren. Alle jüngeren Jump&Run-Liebhaber sollten sich diesen Termin auf jeden Fall vormerken. **(ks)**

RASSELBANDE Oger und Esel dürfen nicht fehlen.

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: Mitte Juni

X-Men Legends

ACTION Die berühmten Comic-Helden erobern im Sommer den GameCube.

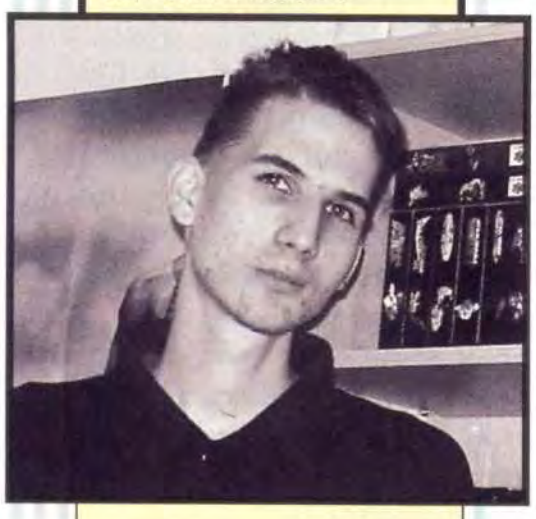
Nach dem soliden *X-Men: Next Dimension* stürmen die X-Men mit voller Kraft erneut auf den GameCube. Diesmal aber nicht als reines Beat 'em Up. Vielmehr mixen die Entwickler einen schmackhaften Cocktail aus Action- und Rollenspiel, gewürzt mit einer Prise Strategie. Neben den genretypischen Schlag- und Trittkombinationen solltet ihr in den aus isometrischer 3D-Ansicht gezeigten Levels auch diverse Spezialangriffe der Superhelden nutzen, die ihr im Verlauf des Spiels erlernt und verbessern könnt. Taktik ist bei der Auswahl der Charaktere gefragt: Vor jedem Level dürft ihr vier Helden auswählen, die ihr jederzeit per Knopfdruck direkt steuern könnt. Lassen wir uns überraschen. **(sd)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: Sommer 2004

HELDEN ... wie ihr kämpfen natürlich auch mal zu zweit.

INFO KURZ & KNAPP

Nachruf:
Diesen Monat haben wir leider auch eine traurige Meldung. Mit Bestürzung haben wir erfahren, dass Marcel Jaquet nur 22 Jahre alt geworden ist. Marcel war treuer N-ZONE-Leser und im Mag'64-Forum aktiv. Als letzten Post stellte er dort auch den Inhalt der N-ZONE 05/04 online. Unsere tiefe Anteilnahme gilt der Familie und seinen Freunden.



NCon III erfolgreich:
Mit rund 100 Besuchern war die dritte NCon, Deutschlands größtes Nintendo-Fan-Treffen, ein voller Erfolg und rund doppelt so groß wie im letzten Jahr. An drei Tagen hatten die Zocker Spaß mit *Mario*, *TimeSplitters 2* und Co., lernten neue Leute kennen und erlebten sogar einen Heiratsantrag. Na, wenn das nicht die beste Werbung für Videospiele ist!

Tom Clancy's Ghost Recon 2

ACTION **Der Nachfolger zu Tom Clancy's Ghost Recon steht in den Startlöchern.**

Als Soldat einer US-Eliteeinheit verschlägt es euch im zweiten Teil von *Ghost Recon* nach Ostasien, um dort einen Krisenherd zu bekämpfen. Die Entwickler Red Storm Team haben sich für den zweiten Teil neben dem neuen Szenario eine Menge einfallen lassen. Um den Schrecken des Krieges authentischer darzustellen, basiert *Ghost Recon 2* auf einer neuartigen Physik-Engine, wodurch Zusammenstürze von Gebäuden oder Helikopter-Abstürze noch wirklichkeitsnaher aussehen als im ersten Teil. Als Elitesoldat könnt ihr nun Flugzeuge am Himmel abschießen, Luftangriffe befehligen oder die Infanterie zur Hilfe rufen. Auch technisch soll *Ghost Recon 2* durch schärfere Texturen und polygonreichere Darstellungen überzeugen. Um den Titel vielen Spielern zugänglich zu machen, wird er im Unterschied zum ersten Teil ein actionorientierteres Gameplay bieten. Knallharte Action-Fans sollten sich *Tom Clancy's Ghost Recon 2* also unbedingt vormerken. Die Online-Unterstützung dürfte auf dem GameCube aber außen vor bleiben. **(sd)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Juli

KABOOM Die Explosionen sehen äußerst vielversprechend aus.

Tom Clancy's Rainbow Six 3

ACTION **Ein neuer Einsatz für das Anti-Terror-Kommando**

Ubisoft wird im Juni den dritten Teil der *Rainbow Six*-Serie für den GameCube veröffentlichen. Es handelt sich dabei um eine Umsetzung des Xbox-Spiels und um den ersten Teil der Serie, der für den GameCube erscheint. Ihr übernehmt das Kommando über eine vierköpfige Anti-Terror-Einheit. Dabei steht neben einem hohen Grad an Realismus ein teambasiertes, actionorientiertes Gameplay im Vordergrund. Zum Beispiel könnt ihr über ein spezielles Interface euren Teamkameraden Befehle geben. Das Spiel soll zusätzlich durch eine glänzende Grafik und tolle Lichteffekte überzeugen. Wer einen zweiten Mitspieler zur Hand hat, darf auch im kooperativen Splitscreen-Modus auf Terroristenjagd gehen. **(sd)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Juni

LICHTEFFEKTE Grafisch bekommt Rainbow Six die GameCube-Umsetzung hervorragend.

Gewinne im Wert von über 10.000 Euro

Checkt in unserem Gewinnspielführer, wo es tolle Preise abzustauben gibt. Macht mit und gewinnt!

D: 81114
€ 0,49*/SMS
Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010
€ 0,60/SMS

Heiße Preise für coole Leser!

7 Jahre N-ZONE
Seite 12
Wir feiern Geburtstag und verlosen Preise im Wert von über 10.000 Euro. Macht mit und schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 39" an die 81114*. Daraufhin werden euch fünf Fragen zugesandt. Beantwortet alle Fragen richtig und nehmt an der Verlosung teil.

Mission: Impossible
Seite 46
Zum Start von *Mission: Impossible – Operation Surma* für den GameCube verlosen wir in Kooperation mit Atari drei GameCubes inklusive *Mission: Impossible*. Um teilzunehmen, schickt uns eine SMS mit dem Inhalt „NZ 41" an die 81114*.

Buena Vista
Seite 65
In Kooperation mit Buena Vista verlosen wir tolle DVDs und Merchandising-Artikel zu *Kill Bill Vol. 1*, *Findet Nemo* und anderen Filmen. Um teilzunehmen, schickt uns eine SMS mit dem Inhalt „NZ 40" an die 81114*.

GameCube-Guide
Seite 17
Bei unserem System-Guide könnt ihr ein sensationelles Soundsystem von Logitech gewinnen. Schreibt uns dazu eine SMS mit dem Inhalt „NZ 42" an die 81114*.

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

DIE ERSTE N-ZONE

konnte gleich mit einem Test zum Rennspielklassiker Mario Kart 64 glänzen.

7 JAHRE N-ZONE

Über die Anfänge der N-ZONE, Zelda-Spiele unter dem Weihnachtsbaum und Segas Maskottchen Sonic auf dem GameCube

Kurz nach dem offiziellen Europa-Release des N64 erschien die erste N-ZONE-Ausgabe im Mai 1997. Eine Zeitschrift nur für Nintendo-Fans mit ausführlicher Berichterstattung über Nintendo-Konsolen, aktuellen Spieletests, Reportagen und exklusiven Vorschauberichten. Damit begab man sich auf journalistisches Neuland, war es doch das erste Spielemagazin, welches sich ausschließlich Nintendo-Produkten widmete. Die Erstausgabe konnte auch gleich mit einigen richtigen Krachern aufwarten und begeisterte mit Tests zur Rennspiel-Neuauflage *Mario Kart 64*, dem Meisterwerk *Super Mario 64* und den All-time-Klassikern *Wave Race*, *Lylat Wars* und *Turok*. Die beeindruckende Qualität dieser Titel ließ auch deutsche Videospieler nicht kalt und spätestens 1998 boomten die Absatzzahlen des N64 in Deutschland. Besonders gegen Ende des Jahres kam die Spieleflut richtig ins Rollen. Neben *Banjo-Kazooie*, *F-Zero X* und *1080° Snowboarding* lag ein Titel besonders häufig unter dem Weihnachtsbaum eingeschworener Nintendo-Fans: *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*. Mit einem siebenseitigen Test huldigte die N-ZONE diesem Meisterwerk und vergab die Traumnote von 97 %, die nie wieder ein Spiel bis heute geknackt hat (siehe Extrakasten). Um den unzähligen Neuerscheinungen in den kommenden zwei Jahren gerecht zu werden, wuchs die N-ZONE-Redaktion mächtig an. Aus den anfänglichen zwei Mitarbeitern wurden bis zur Ausgabe 12/2001 sechs Redakteure, die das monatliche Spieleaufkom-

men kompetent sichteten. In jener Ausgabe schürte die Redaktion auch die Vorfreude auf Rares grandioses *Dinosaur Planet*, eines der letzten Spiele, das für das N64 erscheinen sollte. Heute wissen wir, dass es nicht mehr dafür erschien, aber immerhin Rares Abschiedsgeschenk an Nintendo auf dem GameCube war. Rare ging und Sega kam – wenn auch erst über ein Jahr später. Was vor Jahren noch undenkbar gewesen wäre, wurde mit der Ausgabe 05/2002 Wirklichkeit. Der ehemalige Erzkonkurrent Sega veröffentlichte ein Spiel rund um das hauseigene Maskottchen Sonic auf einer Nintendo-Home-Konsole. Und das nicht mal schlecht. Der Titel bekam satte 81 %. Die Konsolenentwicklung schreitet weiter voran. Während auf dem Heimkonsolenmarkt der GameCube um den zweiten Platz kämpft, verblüfft Nintendo in Ausgabe 04/2004 mit einer neuen Konsole, dem Nintendo DS. Wir sind gespannt, was uns in der nahen Zukunft noch erwartet, und danken allen Lesern für ihre jahrelange Treue und wünschen weiterhin viel Spaß beim Spielen und vor allem beim Lesen.

SASCHA DOWIDAT

INFO ARBEITSBREMSEN

Zeitraubend

Diese Spiele legten die Redaktion lahm.

Manche Titel haben die Redaktionsmitarbeiter so begeistert, dass für mehrere Tage die Arbeit liegen blieb. Bei diesen Titeln konnte man den Kollegen wenigstens im Spiel zeigen, wo der Hammer hängt. Tote und Verletzte gab es bei den Auseinandersetzungen Gott sei Dank keine. Folgende drei Klassiker wurden mittlerweile auf den internen Verlagsindex gesetzt, damit ihr auch weiterhin pünktlich die N-ZONE in den Händen halten könnt:

1| Mario Kart (SNES, N64 & GCN)
Der Straßenfeger schlechthin, denn dieses Kartrennen macht süchtig. Beim offiziellen Nintendo-*Mario Kart: Double Dash!!*-Redaktionswettbewerb zahlte sich das viele Training aus. Die N-ZONE belegte unangefochten Platz 1.

2| Bomberman (SNES, N64 & GCN)
Bombenstimmung im wahrsten Sinne des Wortes. In keinem Spiel macht es mehr Freude, den Kollegen im richtigen Moment eine explosive Sprengladung vor die Füße zu werfen und sie damit ins spielerische Jenseits zu befördern.

3| Mario Tennis (N64), **95 %**
Dafür begeisterten sich sämtliche Redaktionen des Computec Verlages. Besonders spannend war der Wettstreit der Abteilungen gegeneinander. Als Sieger ging natürlich wie immer die N-ZONE hervor.

INFO KLASSIKER

Allererste Sahne

Hunderte von Spielen sind in den letzten sieben Jahren auf Herz und Nieren geprüft worden.

Wir haben für euch alle Ausgaben noch einmal gewälzt und die absoluten Toptitel mit den höchsten jemals vergebenen Wertungen herausgesucht. Hier präsentieren wir euch die N-ZONE-All-time-Highlights:

1| The Legend of *Zelda – Ocarina of Time* (N64), **97 %**
2| Zelda: *Majoras Mask*/*Perfect Dark* (beide N64), je **96 %**
3| *Donkey Kong 64*/*Pokémon Snap* (beide N64)/*Wind Waker* (GCN), je **95 %**
4| *Rayman*/*Pokémon Stadium 2* (beide N64)/*Metroid Prime* (GCN)/*Pokémon Gold*/*Silber*/*Pokémon Crystal*/*Zelda Oracle of Ages & Seasons* (alle GBC), je **94 %**
5| *Pokémon Stadium*/*Banjo Kazooie*/*Shadow Man* (alle N64)/*Pokémon Gelb* (GB)/*Yoshi's Island*/*Super Mario Kart*/*The Legend of Zelda* (alle GB), je **93 %**

Nintendo-Magazin. Wie erklärst du dir diesen Erfolg?
Hans Ippisch: Der Erfolg ist unseren Lesern zu verdanken. Sie haben uns von der ersten Minute an mit hilfreichen Tipps und Verbesserungsvorschlägen versorgt, die wir immer bestmöglich umgesetzt haben. Das Erfolgsgeheimnis liegt vielleicht darin, dass wir uns nie ausruhen, sondern Monat für Monat das Magazin an die aktuellen Leserwünsche anpassen.

N-ZONE: Gab es auch kuriose Geschichten rund um die N-ZONE?
Hans Ippisch: Das Kurioseste war wahrscheinlich die „Nasty Zone"-Affäre. Hier hat ein geschätztes Konkurrenzblatt kurzerhand aus einer winzigen N-ZONE-Liste mit dubiosen unbestätigten Spielen ein definitiv angekündigtes Prügelspiel gemacht. Sie hatten sich weder über den Spielenamen "Nasty Zone", den Hersteller HAIP Software noch über das Releasedatum (übrigens mein Geburtstag) gewundert, das für ein unbestätigtes Spiel ja kaum existieren kann. Deren Leser zeigten dann, was sie von solcher Arbeit halten. Das Konkurrenzheft verlor innerhalb von zwei Monaten über 50 % an Auflage.

„Wir passen das Magazin Monat für Monat an die Leserwünsche an."

N-ZONE: Worauf bist du persönlich bei der N-ZONE am meisten stolz?
Hans Ippisch: Dass es sich in dem schnelllebigen Spielemarkt allen Unkenrufen zum Trotz seit sieben Jahren als führendes Nintendo-Magazin behaupten kann. Viele Magazine sind mit großem Trara gestartet, haben sich mehrfach umbenannt oder böse über uns gelästert, gebracht hat es ihnen allerdings wenig. Sie sind verschwunden oder haben nicht messbare Auflagen.

N-ZONE: Jeder zweite Leserbrief, den wir erhalten, ist eine Anfrage, warum wir unserem Heft keine DVD beilegen. Was ist denn genau das Problem daran ?
Hans Ippisch: Wenn der GameCube DVDs abspielen könnte, dann hätte auch die N-ZONE immer eine DVD, wie wir sie bei *XBOX-ZONE* oder *PLAYZONE* längst haben. So aber ist das Problem, dass wir den Heftpreis mehr als verdoppeln müssten und gleichzeitig aber über die Hälfte der Leser verlieren würden, weil ihnen das Heft zu teuer wäre oder sie aber nichts mit der DVD anfangen könnten. Das wäre das Aus für das Magazin. Also belassen wir es bei dem Heft ohne DVD.

N-ZONE: Vielen Dank.

TDK

10x T-SHIRTS KNIGHTS OF THE TEMPLE
5x ROBOTECH, GBA
5x DARKENED SKYE, NGC
5x SHREK SUPER PARTY, NGC

VIVENDI

1x METAL ARMS, GC
1x CRASH NITRO KART, GC
1x SIMPSONS HIT & RUN, GC

NINTENDO

1x NINTENDO GAMECUBE (BLACK)
1x GBA SP
1x MEMORY CARD 59
1x NINTENDO GAMECUBE GBA-KABEL
1x FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES
1x FFCC-SOUNDTRACK-CD
1x FFCC-T-SHIRT
10x FFCC-T-SHIRTS
20x FFCC-SOUNDTRACK-CDS

ACTIVISION

7x ÜBERRASCHUNGS-RUCKSÄCKE
MIT SPIELEN, SHIRTS + MERCHANDISING-STUFF

TAKE 2

3x SMUGGLER'S RUN
3x DUKE NUKEM ADVANCE
3x CONFLICT DESERT STORM 2
3x JOYSTICKS BUCH VOM GAMEPLAN

ELECTRONIC ARTS

2x EA-SPORTTASCHEN MIT JE
1x JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS, NGC
1x EA SPORTS FLEECE SWEATER
1x EA SPORTS LANGARMSHIRT
1x EA GAMES LANGARMSHIRT

VIDIS

2x PAKETE À:
5x PROPAD -- SILVER/BLACK
5x RGB-KABEL
5x EXTENSION-KABEL
5x GCN/GBA-LINKKABEL
5x 8 MBYTE MEMORY CARD -- SCHWARZ

Um zu gewinnen, müsst ihr an unserem Geburtstags-Quiz teilnehmen. Dazu schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „NZ 39“ an die 81114. Anschließend bekommt ihr fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf euer Handy geschickt (beispielsweise „Wie heißt Marios Bruder?“ a) Ernie b) Bert c) Luigi. Die Antwort schickt ihr per SMS mit dem Inhalt „NZ 39 x“ an die 81114 (das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „NZ 39 c“). Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet, nimmt automatisch an unserem Gewinnspiel teil. Viel Erfolg!

Schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 40“ an folgende Nummern.

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

N-ZONE

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 19. Mai.**

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 ESSEN
TEL.0201-777225

Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

MGS TWINSNAKES
deutsch uncut 57,95
Splinter Cell 2 ab Juni

FINAL FANTASY C.C. & MEMORY59 & GC-GBAL.-Kabel
nur 54,95 (Limited Edition z.V.r)
LÖSUNGSBUCH dt. 14,95

POKEMON COLLOSEUM
inkl Memory 59 (org)
ab 13.Mai nur 54.95

HARVEST MOON GC
deutsch 49,95
Harvest Moon GBA 39,95

SERIOUS SAM
NEXT ENCOUNTER
uncut nur 29,95

KNIGHTS of TEMPLE
deutsch uncut 54,95

007 Alles oder N. dt. 58,95 | Conflict D.Storm 2 dt. 57,95 | BEYOND G.&EVIL dt. nur 19,95 | NEED SPEED UND. dt. 57,95 | KIRBY AIR RIDE dt. 58,95

THE SUFFERING(18) PAL- XB/PS2 je 56,95
MISSION IMPOSSIBLE dt. nur 39,95
PrincePersia dt. 47,95
SPHINX dt. 47,95

UPS NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER UPS
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS

1080 AVALANCHE dt.	49,95
BAD BOYS 2 PAL uncut	57,95
CONAN dt.	54,95
DEADtoRIGHTS uncut	59,95
Goblin Commander dt.	47,95
FIFA Footbal 2004 dt.	57,95
HERR.Ringe Rück.d.Kö.	57,95
MARIO KART dt.	54,95
MARIO PARTY 5 dt.	54,95
Pokemon Channel dt.	29,95
Ridge Racer inl PacMan	54,95
Rogue Ops dt.	54,95
SONIC HEROES dt.	57,95
StarWars Rebel Strike dt.	57,95
TRUE CRIME LA dt. (18)	59,95
Tak und die .... dt.	39,95
Viewtiful Joe dt.	47,95
XIII dt.	57,95

ZUBEHÖR

A. REPLAY & 1019 Mem	49,95
FREELOADER	19,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019 Bigbox	29,95

TIPS DES MONATS

MORTAL KOMBAT 5(18)	29,95
RESIDENT EVIL (18) dt.	29,95
RESIDENT E. ZERO dt.	29,95

weitere RE Teile Vorbestellbar !!!

GAMEBOY ADVANCE

Gameboy Player dt.	59,95
HARVEST MOON dt.	39,95
F-Zero GP Legends	39,95
Golden Sun 2 dt.	39,95
Sword of MANA dt.	39,95
MAX PAYNE dt.	39,95
METROID ZERO MISS.	39,95

XBOX TOPHITS

ROAD KILL PAL	39,95
Splinter C. Pandora dt.	57,95
NINJA GAIDEN uncut	59,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
Ghost Recon PALuncut	29,95
HUNTER PALuncut	39,95
Luigis Mansion dt.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NFL/NHL2K3 je	29,95
PIKMIN dt.	19,95
PITFALL dt	39,95
RED FACTION 2 uncut	49,95
RAYMAN 3 dt.	29,95
SKIESoARCADIA dt.	49,95
StarWars Jedi Outc. dt.	19,95
Starfox Adv. dt.	29,95
Super Mario S. dt.	29,95
Time Splitters 2 PAL	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95
Wario World dt.	49,95

BESTELLANNAHME:

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Lieferer: Zeitl GbR.Lieferung UPS/POST

JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 1Der SPIELE BESTELLEN !!!

WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN UND uncut DVD FILME

BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701

Der GameCube-

GameCube-Zubehör gibt es wie Sand am Meer. Wir verraten euch, welche Produkte ihr wirklich braucht und welche nicht!

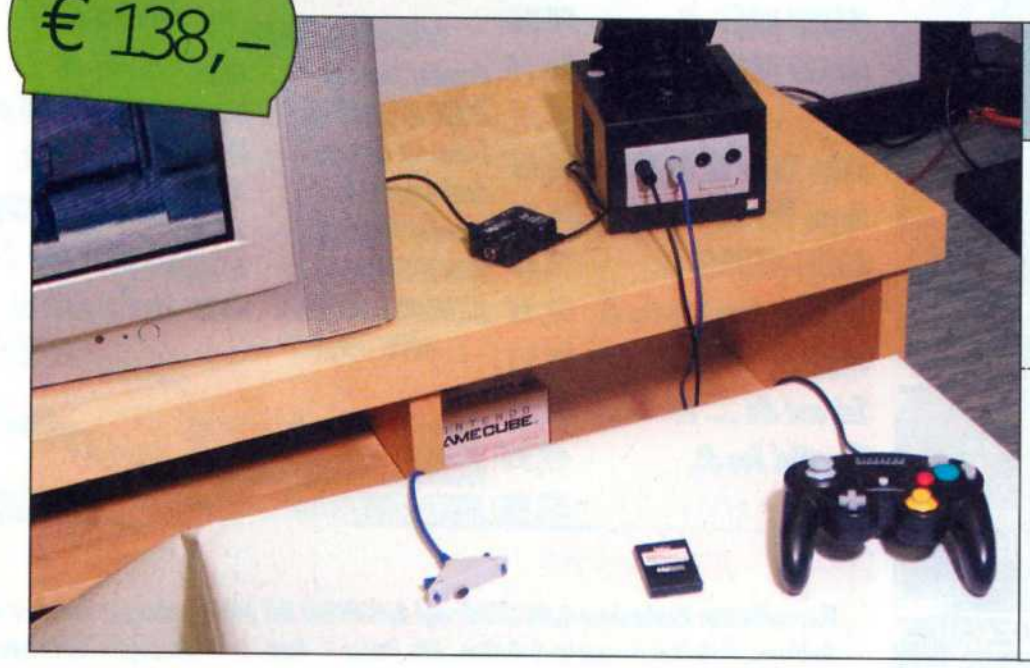
In diesem Artikel stellen wir euch die besten Produkte für GameCube-Einsteiger, -Fortgeschrittene und -Profis vor. Dabei haben wir nicht nur an Ersatzcontroller gedacht, sondern gleich ein ganzes Ensemble aus den besten Kabeln, Boxensystemen, Lenkrädern, Speicherkarten und vielem mehr zusammengestellt. Für jede Preisklasse und somit für jeden Geldbeutel findet Ihr so die passenden Produkte. Aber das ist noch nicht alles: Denn mit etwas Glück könnt ihr sogar das High-End-Boxensystem Z-680 von Logitech gewinnen. Wie ihr an unserem Gewinnspiel teilnehmen könnt, verraten wir euch im Info-Kasten am Ende des Artikels. Dabei wünschen wir euch viel Glück!

Eure N-ZONE-Redaktion

Wo krieg ich das denn her?

Wir geben euch die besten und günstigsten Einkaufstipps für GameCube- und Game-Boy-Zubehör!

Die meisten der aufgeführten Produkte bekommmt ihr nicht nur im Fachhandel, sondern auch im Internet. Auf der Webseite www.amazon.de erhaltet ihr zum Beispiel alle Produkte von Bigben Interactive, Logitech und Creative. Offizielles Nintendo-Zubehör bietet unter anderem der Online-Versender Alternate (www.alternate.de) an. Schnäppchenjägern und Sparfüchsen empfehlen wir die Webseite www.geizhals.at/de.
Dort findet ihr praktische Preisvergleiche deutscher Online-Versender. Ein Besuch lohnt sich besonders bei teureren Produkten wie den Boxensystemen oder sogar einem neuen Fernseher.



Das Einsteiger-System

Einsteiger brauchen nicht viel mehr als den GameCube (1): Das TV-Anschlusskabel (2) und der Nintendo-Controller (3) liegen bereits bei. Außerdem empfehlen wir ein Verlängerungskabel (5) und eine 64-MByte-Speicherkarte (4). Über den RF-Adapter (6) könnt ihr den GameCube übrigens auch über den Antennenanschluss an einen Fernseher anschließen.

1	**Konsole:**	Nintendo GameCube	Preis: ca. € 100,-
2	**TV-Anschluss:**	RGB-Kabel	liegt Konsole bei
3	**Controller:**	Nintendo-Original	liegt Konsole bei
4	**Speicherkarte:**	Bigben Memory Card 64 MByte	Preis: ca. € 20,-
5	**Zubehör:**	Bigben Extension Cable	Preis: ca. € 8,-
6	**Zubehör:**	Bigben 7-in-1-RF-Adapter*	Preis: ca. € 10,-

* Adapter, um den GameCube auch an Fernseher ohne SCART- oder Cinch-Eingang anzuschließen

Hardware-Guide

Das Mittelklasse-System

Wer viel Zeit vor dem GameCube verbringt, hat etwas höhere Ansprüche: Pro-Logic-II-Sound (**5**), ein Online-Adapter (**6**) samt Spiel (**7**) und natürlich die Möglichkeit, Importspiele starten zu können (**8**). Mit einer Tasche (**10**) und einem zweiten Controller (**3**) könnt ihr den GameCube sehr leicht zu Freunden bringen und dort spielen.

1	**Konsole:**	Nintendo GameCube mit Controller	Preis: ca. € 100,-
2	**TV-Anschluss:**	Bigben RGB/AV-Kabel	Preis: ca. € 8,-
3	**Controller:**	Bigben Soft Touch Controller	Preis: ca. € 15,-
4	**Speicherkarte:**	Bigben Memory Card 64 MByte	Preis: ca. € 20,-
5	**Soundsystem:**	Creative GD 580	Preis: ca. € 170,-
6	**Online-Zubehör:**	Nintendo Modem Adapter*	Preis: ca. € 50,-
7	**Online-Spiel:**	*Phantasy Star Online 1 + 2***	Preis: ca. € 55,-
8	**Zubehör:**	Datel Freeloader	Preis: ca. € 25,-
9	**Zubehör:**	Advance Game Port	Preis: ca. € 35,-
10	**Zubehör:**	Carrying Case NGC 22	Preis: ca. € 20,-

* Bei der Benutzung fallen zusätzliche Online-Kosten an.
** Die fällige Monatsgebühr nach den kostenlosen ersten 30 Tagen beträgt € 8,95/Monat.

Das Profi-System

GameCube-Profis greifen nicht nur zu Nintendos Funk-Controller (**4**), sondern gönnen sich auch einen kabellosen Kopfhörer (**7**). Dazu gibt es ein Schummelmodul (**5**), das beste Pro-Logic-II-Boxensystem (**6**), ein Force-Feedback-Lenkrad (**8**) samt Pedalen (**9**) und natürlich Nintendos Game Boy Player (**10**), um auch GBA-Spiele auf dem Fernseher zu spielen.

1	**Konsole:**	Nintendo GameCube mit Controller	Preis: ca. € 100,-
2	**TV-Anschluss:**	Bigben RGB/AV-Kabel	Preis: ca. € 8,-
3	**Controller:**	Bigben Soft Touch Controller	Preis: ca. € 15,-
4	**Funk-Controller:**	Nintendo Wavebird Wireless	Preis: ca. € 45,-
5	**Schummelmodul:**	Datel GameCube Action Replay	Preis: ca. € 50,-
6	**Soundsystem:**	Logitech Z-680	Preis: ca. € 400,-
7	**Funk-Kopfhörer:**	Sennheiser RS 120*	Preis: ca. € 80,-
8	**Lenkrad:**	Logitech Force Feedback Wheel**	Preis: ca. € 50,-
9	**Zubehör:**	Logitech Pedale zum FF-Wheel	Preis: ca. € 30,-
10	**Zubehör:**	Nintendo Game Boy Player	Preis: ca. € 60,-

* Auch für andere Audio-Quellen geeignet
** Wird ohne Pedale geliefert

Und das können Sie gewinnen!

In dieser Ausgabe der N-ZONE verlosen wir einmal Logitechs High-End-Boxensystem Z-680. Wir drücken euch die Daumen und wünschen viel Glück!

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine **SMS mit dem Text „NZ 42“** an folgende länderspezifische Nummern:
D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS; **A:** 0900 101010; € 0,60/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:
D: 0190 658 650; € 0,41/Min.; **CH:** 0901 210 211; sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:
N-ZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der **19. Mai 2004.**

Splinter Cell 2

OLIVIER DAUBA

Wir sprachen mit **Olivier Dauba, Co-Producer**, über Sam Fishers neues Stealth-Action-Abenteuer.

Auf einem kürzlich in Paris abgehaltenen Event von Ubisoft konnten wir erstmals die Game-Cube-Version des kommenden Stealth-Hits ausführlich anspielen. Auch wenn die frühe Version noch einige Probleme hinsichtlich der Grafik hatte (z. B. eine sehr instabile Framerate, noch nicht integrierte Lichteffek-te, Fehler bei der Schattendarstellung), machte der Titel Lust auf mehr. Etwas geschockt hat uns dagegen die Aussage, dass auf der Nintendo-Konsole kein Mehrspieler-Modus vorhanden sein wird. Wir hatten die Gelegenheit, mit dem Co-Producer von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, Olivier Dauba,zu sprechen.

N-ZONE: Hatten Sie mit dem großen Erfolg des ersten *Splinter Cell*-Titels gerechnet?
HERR DAUBA: Um ehrlich zu sein, nein. Wir wussten, dass wir ein gutes Spiel gemacht hatten, aber dass es so schnell so unglaub-lich erfolgreich wird, hat uns wirklich überrascht. Auf der Xbox war es eines der erfolgreichsten Spiele überhaupt und auch auf der PlayStation 2 und auf dem GameCube war es ein großer Erfolg.

N-ZONE: Was sind die größten Innovationen von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*?
HERR DAUBA: Meiner Meinung nach ist *Pandora Tomorrow* ein wesentlich interessanteres Spiel als das erste *Splinter Cell*. Das liegt weniger an der deutlich besseren Technik, sondern eher an der größeren Abwechslung. Beim ersten Teil spielte sich fast alles innerhalb von Gebäuden ab, es war mehr oder weniger immer das gleiche Gameplay. *Pandora Tomorrow* ist daher eine Evolution des ursprünglichen Spiels: Obwohl das Spielprinzip immer noch das gleiche ist, gibt es so viel Neues zu sehen und so viele neue, vollkommen unterschiedliche Umgebungen zu erforschen: zum Beispiel Paris, Jerusalem, Los Angeles und den Regenwald von Indonesien: Als Sam Fisher erlebt man einfach unglaublich viel Action auf der ganzen Welt und muss sich immer der Umgebung anpassen!

N-ZONE: Warum wurde die GameCube-Version von *Splinter Cell 2* verschoben?

nicht onlinefähig!

HERR DAUBA: Es ist eigentlich keine richtige Verzögerung. Wie bei allen Ubisoft-Entwicklungen der letzten Zeit (z. B. *Prince of Persia: The Sands of Time*, *Beyond Good & Evil*) veröffentlichen wir ein Spiel für eine Konsole immer erst dann, wenn wir denken, dass es optimal angepasst ist. Wir wollen keine anspruchslose und vielleicht sogar mangelhafte Portierungen veröffentlichen! Unser Team ist so ehrgeizig, dass *Pandora Tomorrow* für jede Plattform das absolute Optimum darstellt. Deswegen ist es so, dass einige Konsolen erst mit leichter Verzögerung bedient werden – immer unter dem Aspekt der Optimierung der Qualität!

N-ZONE: Warum wird die GameCube-Version keinen Mehrspieler-Modus beinhalten?
HERR DAUBA: Beim Mehrspieler-Modus von *Pandora Tomorrow* geht es darum, dass die Agenten unentdeckt in den Levels bestimmte Aufgaben erfüllen müssen. Die Söldner müssen sie daran hindern. Dieses Spielprinzip funktioniert nur, wenn man mit seiner Konsole im Netzwerk oder online spielen kann. Ein Splitscreen-Modus funktioniert nicht, da die Söldner sonst immer wissen, wo die Agenten gerade sind.

N-ZONE: Aber es gibt doch auch für den GameCube ein Modem und einen Netzwerkadapter?
HERR DAUBA: Das ist korrekt, aber welcher GameCube-Besitzer hat schon das Modem oder den Netzwerkadapter daheim stehen? Außer Nintendo unterstützt auch kein mir bekannter Entwickler das Modem – es ist einfach viel zu wenig verbreitet!

N-ZONE: Können Sie uns mehr zur GameCube-GBA-Verlinkung sagen?
HERR DAUBA: Ja, das stimmt, diese Option haben wir integriert. Wenn man den Game Boy Advance mit dem GameCube verbindet, kann man auf dessen Display die Positionen von Sam Fisher und den Feinden sehen! Es funktioniert also praktisch als GPS-System und dient dem Spieler als kleine Hilfe. Man kann den GBA auch dazu verwenden, Minen zu legen. Nähern sich Feinde den Minen, wird es auf dem Display angezeigt und man kann die Feinde gezielt ausschalten.

„Das GameCube-Modem ist viel zu wenig verbreitet!"

N-ZONE: Wie schwer war es, *Pandora Tomorrow* auf dem GameCube zu verwirklichen?
HERR DAUBA: Es war allgemein sehr schwer, die Grafik auf dem GameCube zu realisieren, da sowohl auf der Xbox als auch auf dem PC sehr viel mit Shadern (Anm. d. Red.: Shader sind programmierbare Bestandteile auf der Grafikkarte, mit denen Effekte erzeugt werden) gearbeitet wird. Der GameCube benutzt hier eine andere Technologie – die PlayStation 2 benutzt wiederum eine andere Technik. Deswegen mussten wir uns zu Beginn der Arbeit lange in die Hardware einarbeiten und einige Extraschichten einlegen, um die Grafik auf dem GameCube so hinzubekommen. Allerdings muss man sagen, dass der GameCube ein sehr effizientes und einfach zu bedienendes System ist: Hat man die Hardware verstanden, lassen sich tolle Effekte mit ihr verwirklichen.

MACH AUF! Die Gegner können wieder als lebender Türöffner verwendet werden.

N-ZONE: Was erwarten Sie von der nächsten Generation der Konsolen?
HERR DAUBA: Auch wenn Sony und Microsoft bereits einige Aussagen über ihre angeblich revolutionären Technologien gemacht haben (Anm. d. Red.: Sony entwickelt die Cell-Struktur, Microsoft arbeitet mit mehreren PowerPC-CPUs), scheint es doch so, als wenn alle Konsolenhersteller in die gleiche Richtung gehen würden. Deswegen denke ich persönlich, dass die technischen Unterschiede zwischen den Konsolen nicht so groß sein werden, die Unterschiede zwischen der aktuellen und der zukünftigen Generation dagegen gewaltig. Allerdings sind das alles nur Spekulationen, da selbst wir Entwickler noch fast nichts über die neuen Konsolen wissen.

N-ZONE: Wie schaut es eigentlich mit dem kommenden Nintendo DS aus?
HERR DAUBA: (lacht) Wir sind sehr aufgeregt darüber! Das System wirkt vielversprechend , aber Informationen darf ich Ihnen darüber natürlich keine geben.

N-ZONE: Vielen Dank!

WWE: Day of

Wrestlemania ist Vergangenheit.

THQ gewährt uns einen Blick auf den Tag der Abrechnung.

DETAILLIERT An Benoits Bauchmuskeln kann man sehr gut sehen, wie detailliert die Kämpfer dargestellt sind.

RUNTER DAMIT! Stacy und Trish gehen im Bra&Panties-Match nicht gerade zimperlich zur Sache.

In den USA stellt die WWE ein mindestens genauso großes Sport- oder besser gesagt Unterhaltungsereignis dar wie hierzulande eine Fußball-Weltmeisterschaft. Bislang lieferte uns THQ regelmäßig ein Update seiner *Wrestlemania*-Serie, jetzt fällt dem gestandenen Wrestling-Fan aber gleich eine Veränderung ins Auge: die Namensänderung. Während der letztjährige Titel *WWE: Wrestlemania XIX* hieß, trägt die diesjährige Version den klangvollen Namen *WWE: Day of Reckoning*. THQ lud Journalisten aus ganz Europa nach New York City ein, um exklusiv einen Blick auf die erste spielbare Version des Show-Spektakels zu werfen. In der vorangehenden Präsentation wurden die neuen Elemente und spielerischen Änderungen bzw. Erweiterungen vorgestellt.

NOCH REALER

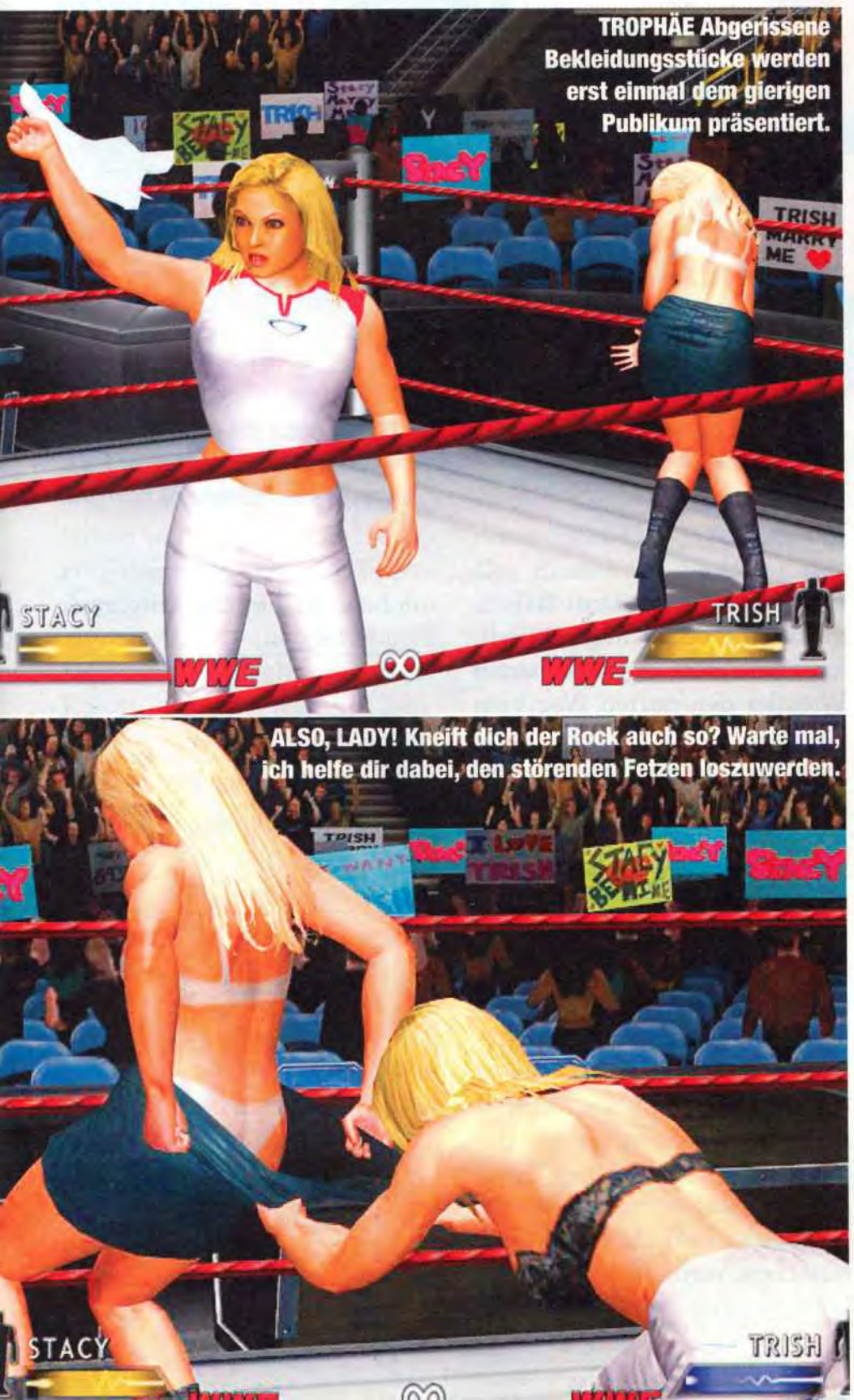
Nach dieser Informationsflut konnte man sich gleich selbst von den Innovationen überzeugen. In Sachen Präsentation geht THQ mit seinem Entwicklerteam Yuke's einen ganzen Schritt weiter und kommt damit fast an die Qualität einer TV-Übertragung heran. Das macht sich bereits bei den viel bombastischer gestalteten Entrances bemerkbar. Flüssigere Animationen sowie bessere Licht- und Pyrotechnik-Effekte lassen bereits erkennen, dass sich die Programmierer die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen haben. Während der Kämpfe fällt auch die weitaus dynamischere Kamera auf, die besonders gelungene Würfe oder Griffe toll in Szene setzt. Wenn man den Gegner in einen Submission-Hold nimmt, zoomt die Kamera sogar ein gutes Stück in den Ring und vermittelt dem Spieler damit das Gefühl, Zeuge eines realen Kampfes zu sein. Eingestreute Blur-Effekte bei harten Schlägen oder Würfen unterstreichen die intensivere Darstel-

Reckoning

lung zusätzlich. Die Grafik hat eine erkennbare Frischzellenkur erfahren. Überarbeitete Charaktermodelle mit tollen Details wie eine glänzende Hautoberfläche, durch die der Eindruck entsteht, die Kämpfer würden schwitzen, sind jetzt schon sehr ansehnlich. Dank der zusätzlichen Verbesserung der Texturen sehen die Charaktere ihren realen Vorbildern noch ähnlicher. Außerdem sind die Zeiten des zweidimensionalen Publikums vorbei. In *WWE: Day of Reckoning* jubeln den Kämpfern 3D-Modelle entgegen, die mit vier bis fünf unterschiedlichen Animationen auch recht ordentlich rüberkommen. Doch was nützt die beste Darstellung, wenn sich ein Wrestlingspiel nicht intuitiv spielen lässt. Letztes Jahr war das neu eingeführte Grappling-System eine positive Bereicherung. Dies haben die Entwick- ler konsequent ausgebaut. Dank der besseren Differenzierung zwischen schwachen und starken Griffen sind nun deutlich mehr Moves möglich. Zudem können wieder diverse Griffe ausgeführt werden, die den Gegner zur Aufgabe zwingen. Neu in diesem Bereich ist das Erscheinen eines Submission-Meters, das beide Kontrahenten zu wildem Button-Mashing auffordert, um entweder den Griff zu lösen oder den Kampf durch eine Aufgabe vorzeitig und unehrenhaft zu beenden.

ZIEH DICH SCHON MAL AUS

In der auf dem GameCube komplett neuen Bra&Panties-



TROPHÄE Abgerissene Bekleidungsstücke werden erst einmal dem gierigen Publikum präsentiert.

ALSO, LADY! Kneift dich der Rock auch so? Warte mal, ich helfe dir dabei, den störenden Fetzen loszuwerden.

INFO WWE: DAY OF RECKONING EVENT

Big Time in New York

Udo mischte sich ein wenig unters amerikanische Volk und hatte viele überraschende Begegnungen.

Zur Vorstellung der neuen *WWE*-Episode für den Nintendo GameCube ließ sich THQ nicht lumpen und lud Journalisten aus ganz Europa nach New York ein. Im Planet Hollywood am Times Square konnten die Schreiberlinge einen Eindruck von dem unheimlich hohen Bekanntheitsgrad diverser Wrestling-Größen gewinnen.

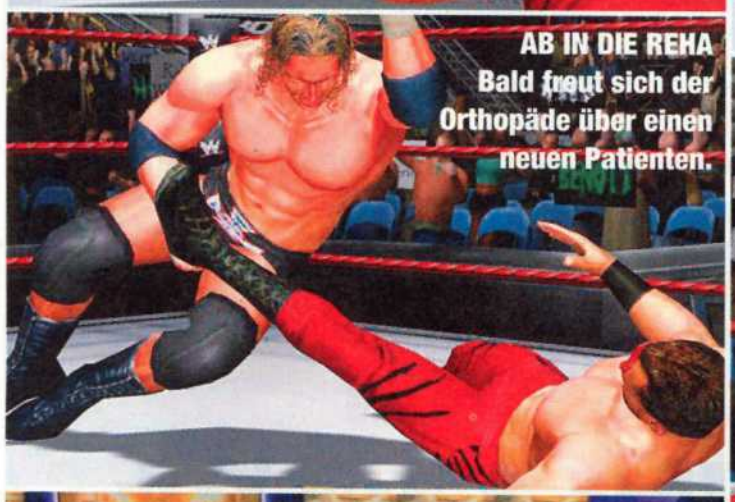
TORRIE WILSON →
Torrie ist nicht nur in der Smackdown-Serie richtig berühmt, *Playboy*-Leser kennen sie auch.

← TRISH STRATUS
Klein, aber oho. In der Realität ist Trish eigentlich eine ganz Nette. Udo lies es sich sichtlich gut gehen.

THE HURRICANE →
Udo kann von Glück reden, dass hier so viele Leute sind. Sonst würde er wohl schon am Boden liegen.

FAST NACKIG Viel hat die Gute auf dem Boden nicht mehr an.

SUBMISSION-METER Bei Erscheinen der Anzeige, ist Button-Mashing angesagt.


AB IN DIE REHA Bald freut sich der Orthopäde über einen neuen Patienten.

NEUE AUFTRITTE Die Entrances der Kämpfer wurden deutlich verbessert.

KRAFTPROBE Wer aus diesem Kraftakt als Sieger hervorgeht, hat erst einmal einen Vorteil im Kampf.

NICHT DOCH Schlägt Benoit auf dem Boden auf, so bekommt man hübsche Blur-Effekte zu Gesicht.

Match-Variante zerren sich die wild gewordenen Luder an den Oberteilen oder den Röcken, um die Gegnerin so voller Scham aus dem Ring zu jagen. Zudem können bestimmte Körperteile des Gegners gezielt attackiert werden, bis diese ernsthaften Schaden nehmen. Das bringt eine gewisse Prise Strategie mit ins Spiel, da das demolierte Gliedmaß nun bei einem wiederholten Submission-Hold eine todsichere Aufgabe ermöglicht. Ebenfalls neu im spielerischen Bereich ist das Superstar-Momentum-Shift-Feature, durch das ein Charakter während des Kampfes das Blatt wenden kann, wenn es der Gegner am wenigsten erwartet.

Wie es sich für ein ordentliches Wrestling-Spektakel gehört, kann man auch Waffen ins Kampfgeschehen einfließen lassen. Stühle, Hämmer oder Tische sorgen zwar für einen schnellen und heftigen Schaden, werden allerdings nach zwei- bis dreimaligem Benutzen unbrauchbar. In Sachen Spiel-Modi ist der Create-A-Superstar-Modus wieder mit von der Partie und ermöglicht das Erstellen eines Wunschwrestlers mit allem, was dazugehört.

GESCHICHTE NEU GESCHRIEBEN

Ein völlig neuer Story-Modus, den die Entwickler „School of Hard Knocks" getauft haben, gibt dem Spieler die Möglichkeit, mit einem eigens kreierten Wrestler den harten Weg vom Niemand zum WWE-Champion zu meistern. Dieses Mal bleibt das Kampfgeschehen in Ringnähe angesiedelt. Man kloppt sich im Ring, in der Umkleidekabine oder auf dem Parkplatz. Zudem soll der sportliche Werdegang mit einer Hintergrundgeschichte garniert werden – ganz wie beim TV-Vorbild. Natürlich dürfen Kämpfe um diverse Gürtel nicht fehlen. Bis jetzt macht der Titel schon eine Menge Spaß und scheint – nicht zuletzt wegen der optischen und spielerischen Verbesserungen – in der Lage zu sein, den Vorgänger zu überflügeln.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
WWE: DAY OF RECKONING

Genre:	Wrestling
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Internet: **www.thq.de**	
Spieler **1-4**	Termin **4. Quartal**

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Dank der **umfassenden Neuerungen** hat WWE: Day of Reckoning durchaus das Zeug zum erhofften Wrestling-Hit."

„Es zählt nur das, was die Fans wollen."

CORY LEDESMA, PRODUCER

Cory Ledesma, **Producer bei Yuke's**, war bereits für Wrestlemania XIX im N-ZONE-Themenchat. Jetzt stellt er sich erneut unseren Fragen.

N-ZONE: Die Präsentation wurde in *Wrestlemania XIX* im Vergleich zum Vorgänger erheblich verbessert. Glauben Sie, Sie können das mit *WWE: Day of Reckoning* überbieten?
CORY LEDESMA: Ja, auf jeden Fall! Wir werden noch einen Schritt weiter gehen. Und das in jeglicher Beziehung. Das betrifft das Gameplay, die Grafik und unter anderem auch den Story-Modus. Jeder Bereich wird mit positiven Neuerungen versehen.

N-ZONE: Die Animationen der Wrestler in *Wrestlemania XIX* waren nicht immer sehr flüssig. Konnten Sie das durch den Einsatz von Motion-Capturing beheben?
CORY LEDESMA: Nein, für die In-Game-Animationen haben wir kein Motion-Capturing benutzt. Die Verbesserung der Bewegungen der einzelnen Charaktere ist dieses Jahr aber ein sehr wichtiger Punkt, auf den wir uns konzentrieren werden. Bei *Wrestlemania XIX* hatten wir das Gefühl, dass manche Animationen nicht in der richtigen Geschwindigkeit abliefen oder nicht individuell genug für die jeweilige Figur waren. Das wird sich aber ändern und somit dafür sorgen, dass das Spiel besser aussieht.

N-ZONE: Im Story-Modus ging es im letzten Jahr hauptsächlich um Rache. In *WWE: Day of Reckoning* scheint dies aber vollkommen anders zu sein.
CORY LEDESMA: Ja, er wird komplett anders sein. Der Spieler wird eine Saison in der WWE nachspielen können. Wir haben den Story-Modus von *Wrestlemania XIX* vollkommen überarbeitet. Dieses Mal wird es in der Hauptsache darum gehen, einen Charakter komplett neu zu erstellen und mit ihm vom Nobody zum WWE-Champion aufzusteigen. Außerdem wird auch eine Hintergrundgeschichte mit eingebaut werden.

N-ZONE: Aus welchem Grund haben Sie den Story-Modus komplett umgestaltet?
CORY LEDESMA: Nun, wir haben darauf gehört, was die Fans wollten. Sie wollten hauptsächlich eine Hintergrundgeschichte und eine Saison. Deshalb haben wir diese zwei Dinge umgesetzt. Der diesjährige Story-Modus basiert voll und ganz auf den Wünschen unserer treuen Fans.

„Der diesjährige Story-Modus basiert voll und ganz auf den Wünschen unserer treuen Fans."

N-ZONE: Der Create-A-Superstar-Modus im Vorgänger war sehr umfangreich und gut. Haben Sie ihn in irgendeiner Weise verbessert oder sind Sie der Auffassung, dass er so gut ist, dass Sie ihn 1:1 übernehmen können?
CORY LEDESMA: Wir versuchen, jeden einzelnen Teil im Spiel stetig zu verbessern. Es gibt kein Element, bei dem wir irgendwann sagen könnten, dass es jetzt endlich final ist. Die Kritik an bestimmten Dingen im Spiel kann immer dazu herangezogen werden, um weitere Verbesserungen oder Erweiterungen vorzunehmen – ob es sich nur um bestimmte Gegenstände im Spiel handelt oder um die allgemeine Qualität des Produktes.

N-ZONE: *Wrestlemania* hat in Amerika im Vergleich zu Europa – oder speziell Deutschland – eine viel größere Fangemeinde. Was könnte Ihrer Meinung nach der Grund dafür sein?
CORY LEDESMA: Diese Frage ist sehr schwer zu beantworten. Ich verstehe den deutschen Markt leider nicht so gut und ich weiß auch nicht wirklich, wie populär Wrestling auf dem deutschen Markt ist. Wir versuchen immer herauszufinden, was der Konsument von unserem Spiel erwartet. Jeden mit unserem Spiel glücklich zu machen und eine universelle, gute Qualität zu erreichen, das ist uns sehr wichtig.

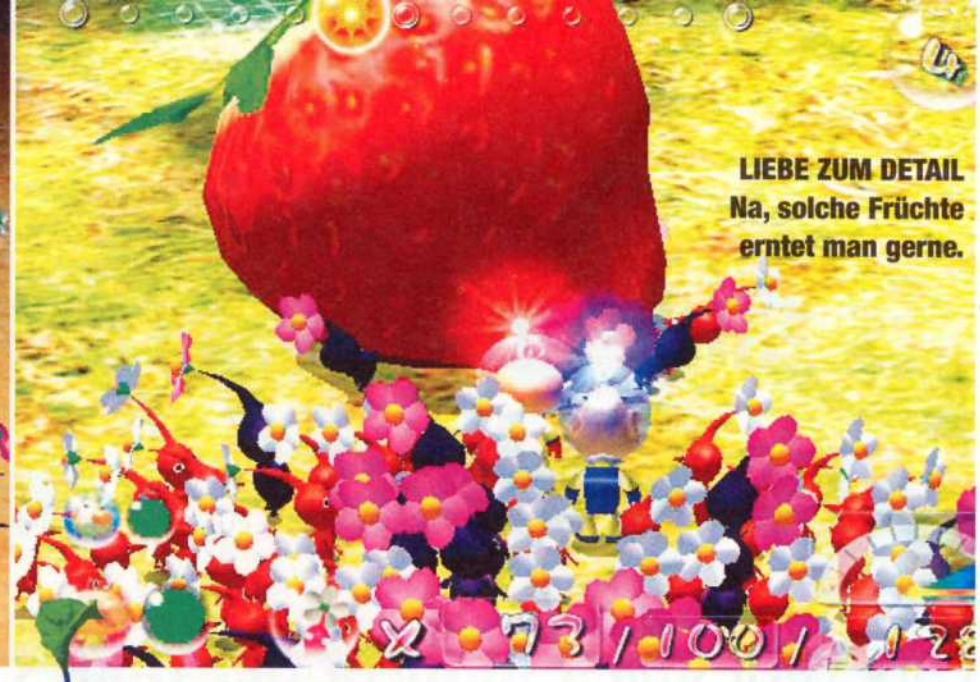
N-ZONE: Wie groß ist das Feedback der Fans und wie lassen Sie die Rückmeldung der Spieler in den Entwicklungsprozess einfließen?
CORY LEDESMA: Das Feedback der Fans ist für uns das absolut Wichtigste. Wir versuchen, so viel Fan-Information wie möglich zu sammeln. Ohne die Fans könnten wir das Spiel nicht machen. Das ist die informativste Quelle für uns und wir versuchen, genau das zu realisieren, was die Fans wollen. Es spielt überhaupt keine Rolle, was ich möchte. Es zählt nur das, was die Fans wollen.

N-ZONE: Werden in *WWE: Day of Reckoning* komplett alle Kämpfer aus *Wrestlemania XX* enthalten sein?
CORY LEDESMA: Die Zusammenstellung der im Spiel verwendeten Wrestler ist noch nicht endgültig festgelegt. Wir wissen bis jetzt, dass wir mindestens 40 Kämpfer dabeihaben werden. Es sind nicht ganz so viele wie letztes Jahr, aber es werden mehr Top-Superstars und Kämpfer dabei sein, die sich noch etablieren müssen. Mehr kann ich noch nicht dazu sagen.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!

QUAL DER WAHL Im Spiel werden über 40 Charaktere dabei sein.

GAME&WATCH-KONSOLE
Was da so alles im Garten rumliegt!



LIEBE ZUM DETAIL
Na, solche Früchte erntet man gerne.

Pikmin 2

Shigeru Miyamotos **blumiges Strategie-Spektakel** nähert sich der Fertigstellung! Wir haben die neuesten Infos für euch zusammengestellt.

Halten wir einen kurzen Rückblick in den Sommer 2002. Nintendo veröffentlicht den neuesten Streich von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto: Pikmin! Das putzige Spektakel, bei dem ihr mit gezüchteten Blumen-Armeen gegen skurrile Monster kämpft und Raumfahrer Olimar helft, sein Raumschiff wieder zusammenzubauen, begeistert Jung und Alt gleichermaßen. Der Titel erobert im Sturm die Herzen von Spielern und Kritikern und gilt als Wegweiser für alle zukünftigen Strategiespiele im Konsolenbereich. Einziger Haken: Der Umfang von *Pikmin* ist relativ gering. Kurzerhand beschließt Nintendo, einen Nachfolger zu entwickeln, der bereits ein Jahr später erscheinen soll. Shigeru Miyamoto selbst äußerte angeblich, dass ein Nachfolger zu *Pikmin* bereits innerhalb von sechs Monaten fertig gestellt sein könnte. Ganz so schnell geht es dann doch nicht. Mittlerweile haben wir schon Frühjahr 2004 und *Pikmin 2* ist immer noch nicht erschienen. Aber lange soll es nicht mehr dauern! Schon im Juli wuseln Nintendos Blumenwesen, die Pikmin, über amerikanische TV-Bildschirme – bei uns wird es kurze Zeit später so weit sein. Nintendo hat dabei konsequent an den Schwachpunkten des ersten Teils gearbeitet und spendiert *Pikmin 2* einen deutlich aufgestockten Umfang sowie einen Zweispielermodus. Während man im ersten Teil noch innerhalb eines Zeitlimits die Missionen bestehen musste, wurde dieses Gameplay-Element im zweiten Teil entfernt, sodass man sich nach Herzenslust Zeit lassen kann. Außerdem wurde neben Captain Olimar ein weiterer Raumfahrer ins Spiel integriert. Eine aktuelle spielbare Version ließ zwar bis zum Redaktionsschluss immer noch auf sich warten, dafür veröffentlichte Nintendo eine Reihe neuer Screenshots, die wir euch nicht vorenthalten möchten. Da wir auch schon bald eine weit fortgeschrittene Version von *Pikmin 2* erwarten, könnt ihr euch schon bald auf viele neue Eindrücke zum Strategie-Hit freuen!

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

PIKMIN 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1-2
Termin:	Sommer 2004

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Erstklassiges Strategie-Spektakel, das den tollen Vorgänger noch übertrumpfen könnte!"

GEFÄHRLICH Diesen Gegner kennen wir noch aus Teil 1.

RIESENFETE
Wir versammeln unsere Pikmin vor dem Raumschiff.

TOLLE LICHTEFFEKTE Grafisch haben die Programmierer eine Schippe draufgelegt.

TRANSPORTER Wenn wir ein wichtiges Teil ergattert haben, beamen wir es ins Raumschiff.

SPANNEND Es wird neue Pikmin mit neuen Fähigkeiten geben.

KLEBEBAND? Die untere Zahl über den Objekten gibt an, wie viele Pikmin zum Tragen nötig sind.

KNUFFIG Die Pikmin sind klein, aber oho!

ORDNUNG MUSS SEIN! Unsere neuen Pikmin tragen den Müll beiseite.

BLUMENTANZ Der winzige Astronaut hat mit seinen Pikmin viel Spaß.

VORSICHT Nur die blauen Pikmin können schwimmen.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Harrys **drittes Jahr in Hogwarts** sieht sehr vielversprechend aus.

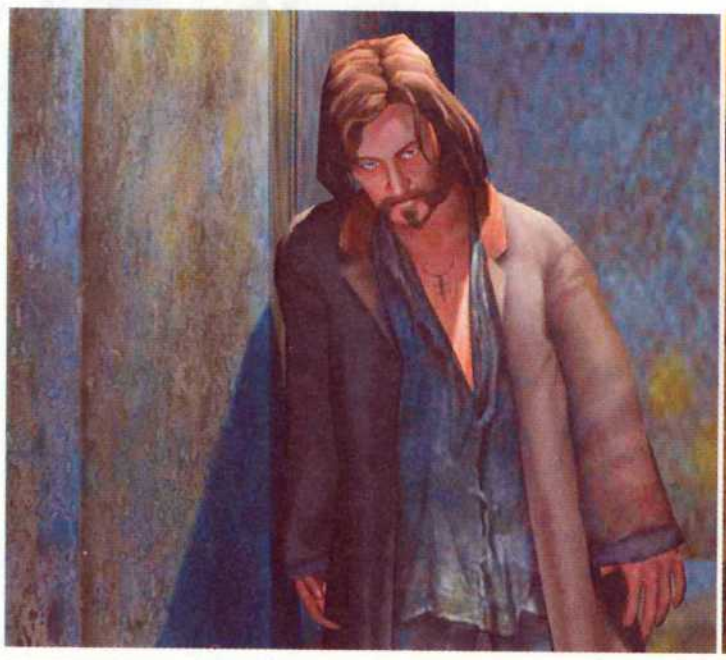
Sowohl in *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* als auch in *Harry Potter und der Stein der Weisen* musste man sich mit Harry als spielbaren Charakter begnügen. Sicherlich ist euch selbst schon der Gedanke durch den Kopf gegangen, dass es zur Abwechslung doch auch mal ganz nett wäre, Ron oder Hermine durch die Gegend zu scheuchen. In *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* habt ihr jetzt die Gelegenheit dazu. In dem am 4. Juni erscheinenden Videospiel dürft ihr euch nämlich die charakterspezifischen Fähigkeiten der drei Freunde zunutze machen, um die Dementoren – die fiesen Wächter des Zauberergefängnisses – das Fürchten zu lehren und letztendlich das Geheimnis um den legendären Knastbruder Sirius Black zu lüften.

SCHÖNER UND ABWECHSLUNGSREICHER

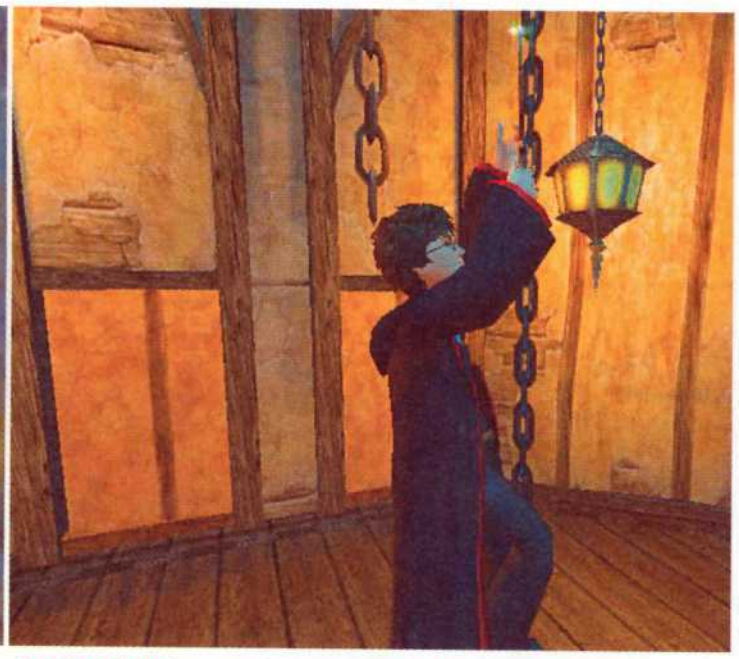
Mit Rons Hilfe erkennt ihr beispielsweise versteckte Bereiche, während ihr mit Hermine Feinde zu Eis erstarren lasst, Bücher in Mäuse verwandelt oder Statuen zum Leben erweckt. Die Story lehnt sich dabei natürlich wieder eng an Rowlings Buchvorlage an. Ihr werdet also etlichen neuen Charakteren und Kreaturen, wie beispielsweise dem Hippogreif, begegnen. Aber nicht nur der Ritt auf diesem beeindruckenden Fabelwesen sorgt für frischen Wind. Da ihr diesmal Harrys drittes Jahr in Hogwarts nachspielen dürft, haben die Entwickler sogar dafür gesorgt, dass die Zauberlehrlinge nun ein bisschen älter aussehen. Außerdem kann Harry sich nun flinker bewegen, weiter springen und schneller rennen als jemals zuvor. Die Charaktere wurden obendrein mit mehr Polygonen modelliert und erheblich flüssiger animiert. Lediglich die Framerate von durchschnittlich 30 Bildern pro Sekunde ging in der Preview-Version stellenweise noch leicht in die Knie, aber die Entwickler haben versprochen, bis zum Release für konstante 30 Frames zu sorgen.

KERSTIN SPRINGER

RASANTER RITT Auf Seidenschnabels Rücken erkundet ihr die Gegend.



NETTER KNASTI Sein Geheimnis gilt es zu lüften.



SPORTLICH Harry wirkt erheblich agiler als zuvor.

VORSCHAU

HARRY POTTER (TEIL 3)

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts UK

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler	Termin
1-2	4. Juni

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Mit diesem Spiel erwartet euch das bislang **beste Abenteuer** mit dem kleinen Zauberlehrling."

INFO-CENTER

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ	/VORMONAT	
1	2	**Resident Evil 4**
2	3	**Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
3	10	**Pokémon Colosseum**
4	9	Star Fox 2
5	NEU	Mario Tennis
6	7	Geist
7	4	Pikmin 2
8	8	Killer 7
9	NEU	Phantasy Star Online III
10	6	StarCraft: Ghost

Unsere Vorschau zum vierten Teil der Resi-Reihe hat euch anscheinend den Mund wässrig gemacht. Bis ihr endlich in den Genuss dieses Gänsehaut erzeugenden Spektakels kommt, wird es aber noch geraume Zeit dauern.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Macht mit und gewinnt

Wir verlosen unter allen Einsendungen fünf Spiele nach Wahl.

Und so könnt ihr gewinnen:
Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 37 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 37 1" und wählt somit *Asterix & Obelix XXL* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1). **Für die Lesercharts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 38 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 38 1", wenn *Beyond Good & Evil* euer absoluter Lieblingstitel ist).

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 05. Mai 2004.

MOST WANTED

01 Asterix & Obelix XXL
02 Boktai: The Sun is ... (GBA)
03 Donkey Kong Country 2 (GBA)
04 Geist
05 Harry Potter und der Gefangene ...
06 Killer 7
07 Mario Golf: Toadstool Tour
08 Mario Tennis
09 Megaman Battle Net ... (GBA)
10 Megaman X Command ...
11 Nintendo Puzzle Collection
12 Paper Mario
13 Pikmin 2
14 Resident Evil 4
15 Sonic Advance 3 (GBA)
16 Spider-Man 2
17 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
18 StarCraft: Ghost
19 Star Fox 2
20 World Championship Pool

LESER-CHARTS

01 Beyond Good & Evil
02 Burnout 2: Point of Impact
03 F-Zero GX
04 Final Fantasy: Crystal Chronicles
05 Harvest Moon: A Wonderful ...
06 Harvest Moon: Friends of ... (GBA)
07 James Bond 007: Alles oder...
08 Mario Kart: Double Dash!!
09 Metal Gear Solid: The Twin ...
10 Metroid Prime
11 Need for Speed: Underground
12 Pikmin
13 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
14 Prince of Persia: The Sands...
15 Rayman 3
16 Resident Evil Zero
17 Sphinx und die verfluchte ...
18 Spider Man: The Movie
19 SSX 3
20 Star Fox Adventures
21 Star Wars Rogue Squadron III
22 Super Mario Advance 4 (GBA)
23 Super Mario Sunshine
24 Super Monkey Ball 2
25 Super Smash Bros. Melee
26 TimeSplitters 2
27 Tom Clancy's Splinter Cell
28 True Crime: Streets of L.A.
29 Wario World
30 Zelda: The Wind Waker

Die kommenden Hits

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

ASTERIX & OBELIX XXL

Die Entwickler versprechen euch neben mehr als zehn charakterspezifischen Spezial-Attacken noch Charakter-Modelle, die aus über 3.000 Polygonen bestehen.

Hersteller:	**Atari**
Termin:	**21. Juni**
Genre:	**Jump & Run**

DONKEY KONG COUNTRY 2

Nach dem grandiosen Erfolg des neu aufgelegten ersten Teils dürft ihr euch noch dieses Jahr auf eine Fortsetzung freuen. Einige Spiele verlieren eben nie ihren Reiz!

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**24. Juni**
Genre:	**Jump & Run**

F-ZERO 2

Sobald wir von Nintendo die ersten brandneuen Infos erhalten, werden wir euch unverzüglich über den weiteren Werdegang von Captain Falcon berichten.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Rennspiel**

GEIST

MOST WANTED 6. PLATZ

Neben einem Adventure-Modus dürft ihr euch obendrein noch auf einen Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler freuen. In Kürze wissen wir sicher mehr.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2004**
Genre:	**Ego-Shooter**

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE ...

Joanne K. Rowlings Buchvorlage eignet sich hervorragend für die Umsetzung zu einem Videospiel. Diesmal soll es düsterer, spannender und somit einfach besser werden.

Hersteller:	**Electronic Arts**
Termin:	**4. Juni**
Genre:	**Action-Adventure**

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Nintendo verspricht euch nicht nur mehr Golfplätze, sondern auch eine verbesserte Kameraführung, hübschere Charaktermodelle und einiges mehr.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**17. Juni**
Genre:	**Sport**

KILLER 7

MOST WANTED 8. PLATZ

Möglicherweise erwartet uns mit *Killer 7* tatsächlich eine innovative GameCube-Perle. Bis wir eine Preview-Version in die Finger bekommen, wird allerdings sicher noch ein bisschen dauern. Die Entwickler konnten sich bislang noch nicht einmal auf einen etwaigen Termin festlegen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Ego-Shooter

MARIO TENNIS

MOST WANTED 5. PLATZ

Wann der Multiplayer-Kracher erscheint, steht noch immer in den Sternen. Selbst für die US-Fassung wurde bislang noch kein genauer Termin ins Auge gefasst.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Sport**

MEGABOTS: INFINITY

Ihr schlüpft in die Rolle eines Medafighters und versucht, eine ebenso mysteriöse wie gefährliche Gestalt für immer ins Reich der Träume zu befördern.

Hersteller:	**Natsume**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Action**

MEGA MAN X COMMAND MISSION

Die Entwickler konzentrieren sich auf eindrucksvolle Effekte. Auf den bislang veröffentlichten Screens geht es jedenfalls schon mal sehr turbulent zu.

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**3. Quartal**
Genre:	**Rollenspiel**

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

Zahlreiche Spiele-Kracher auf einer einzigen Disk. Sparfüchse erwartet mit Nintendos kunterbunter Spielesammlung ein wirklich günstiges Schnäppchen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Geschicklichkeit**

PAPER MARIO

So sah Marios RPG-Abstecher zu N64-Zeiten aus. Wir sind schon sehr gespannt, welche Figur der untersetzte Klempner in der Fortsetzung macht.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Rollenspiel**

PIKMIN 2

MOST WANTED 7. PLATZ

Bald dürft ihr Captain Olimar helfen, 10.000 Pokos Schulden abzubauen. Währenddessen müsst ihr bis zu 60 verschiedene feindliche Spezies austricksen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Strategie**

PHANTASY STAR ONLINE III

MOST WANTED 9. PLATZ

Die Testversion kam leider erst einige Tage nach unserem Redaktionsschluss. Dafür erwartet euch aber in unserer kommenden Ausgabe ein ausführlicher Test.

Hersteller:	**Atari**
Termin:	**13. Mai**
Genre:	**Rollenspiel**

POKÉMON COLOSSEUM

MOST WANTED 3. PLATZ

Wir haben Nintendos Software-Perle ausführlich unter die Lupe genommen. Ob die PAL-Fassung mit der US-Version mithalten kann, erfahrt ihr ab Seite 40.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**14. Mai**
Genre:	**Adventure**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED 1. PLATZ

Nach unserer ausführlichen Vorschau in der letzten Ausgabe lässt sich eure Neugier wahrscheinlich kaum mehr zügeln. Auch wir können es gar nicht abwarten!

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**2005**
Genre:	**Action-Adventure**

SHREK 2

Für die Fortsetzung zeichnet diesmal Activision verantwortlich. Auf die Preview-Version durften wir bereits einen Blick werfen. Euch erwartet ein witziges Abenteuer!

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**Juni**
Genre:	**Action-Adventure**

SONIC ADVANCE 3

„Schneller, umfangreicher, schöner!" Mit diesen Worten preist THQ seinen neuesten Handheld-Ableger an. Auch wir sind schon sehr gespannt!

Hersteller:	**THQ**
Termin:	**Juli**
Genre:	**Jump & Run**

SPIDER-MAN 2

Im zweiten Teil dürft ihr Peter dabei unterstützen, den mächtigen Electro zur Strecke zu bringen, der mithilfe eines mysteriösen Geräts ganz New York tyrannisiert.

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**Juli**
Genre:	**Action-Adventure**

STARCRAFT: GHOST

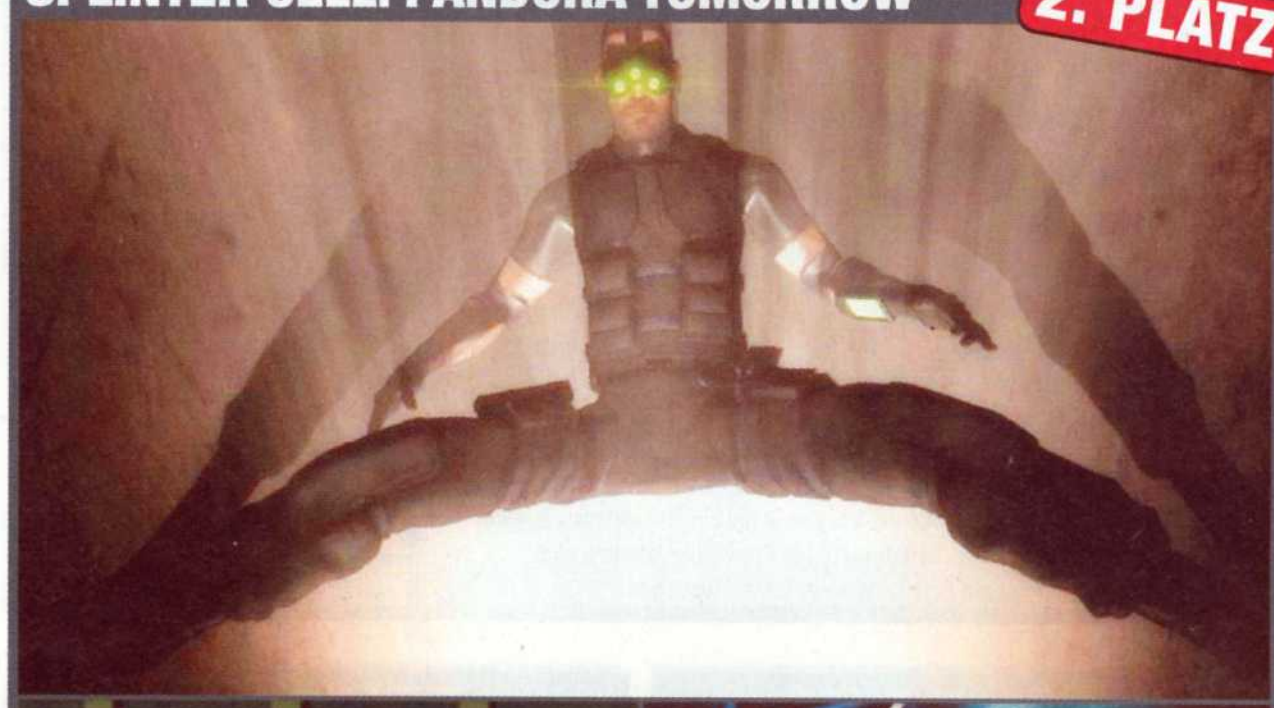
MOST WANTED 10. PLATZ

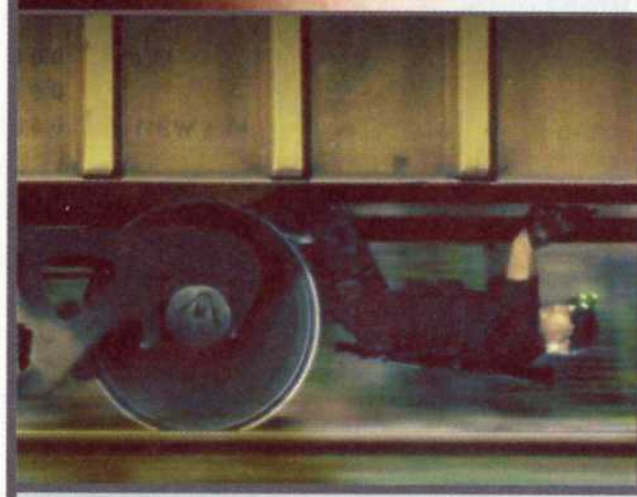
Zu eurer Ausrüstung wird unter anderem der „Hostile Environment Suit" gehören. Er macht euch nicht nur stärker und beweglicher, sondern erheblich schneller.

Hersteller:	**Vivendi Universal**
Termin:	**2004**
Genre:	**Action-Adventure**

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

MOST WANTED 2. PLATZ





Diesmal müsst ihr beispielsweise noch darauf achten, dass ihr im Gras keine Spuren hinterlasst und vor allem keine Tiere aufschreckt. Genau wie im ersten Teil führt jeder Fehler zum Scheitern der Mission. Mit diesem Spiel wird's euch sicher nicht so schnell langweilig!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

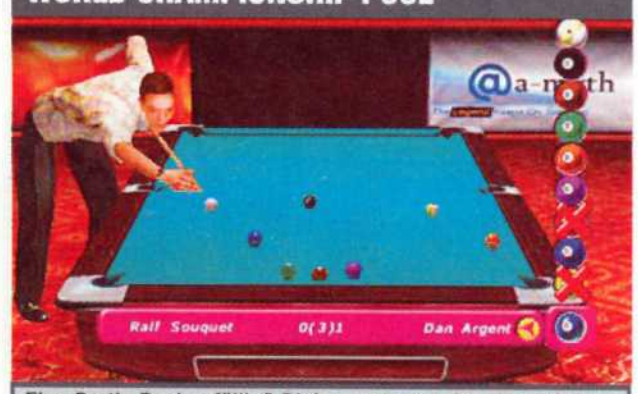
STAR FOX 2

MOST WANTED 4. PLATZ

Namco versucht, die Konzepte von Lylat Wars (N64) und Star Fox Adventures (GC) zu vereinen. Ob das wirklich gelingt, werden wir in Kürze erfahren.

Hersteller:	**Namco**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Action**

WORLD CHAMPIONSHIP POOL



Eine Partie Pool gefällig? Bigben versorgt den GameCube endlich auch mit einer Billard-Simulation. Und die könnte dazu noch richtig gut werden.

Hersteller:	**Bigben**
Termin:	**25. Juni**
Genre:	**Simulation**

X-MEN LEGENDS

Activision hat noch ein vielversprechendes Marvel-Abenteuer in der Mache. Diesmal haben die Entwickler den X-Men-Legenden jedoch ein RPG-Kostüm verpasst.

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**2004**
Genre:	**Rollenspiel**

INFO-CENTER

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Carmen Sandiego

Genre: Action-Adventure
Wertung: 70%

Spannendes Abenteuer mit der Meisterdiebin, den Test findet ihr auf Seite 56.

Goblin Commander

Genre: Strategie
Wertung: 80%

Einsteigerfreundliches Strategiespiel mit viel Action, aber zu wenig Spieltiefe.

Knights of the Temple

Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%

Ein formidabler Kreuzzug mit tollem Gameplay, guter Technik und grandioser Präsentation.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Genre: Action-Adventure
Wertung: 90%

Eine geniale Neuauflage: Wir waren von Solid Snakes Abenteuer absolut begeistert.

Mission: Impossible

Genre: Action-Adventure
Wertung: 80%

Auf den Seiten 46 und 47 nehmen wir Ataris unmögliche Missionen unter die Lupe.

Pitfall: Die verlorene Expedition

Genre: Action-Adventure
Wertung: 82%

Gelungenes Action-Adventure mit toller Dschungelstimmung, aber nerviger Kamera.

Pokémon Channel

Genre: Adventure
Wertung: 78%

Fans und jüngere Spieler werden von den drolligen Animationen hin und weg sein.

R: Racing

Genre: Rennspiel
Wertung: 72%

Gut steuerbares Rennspiel mit sehr unbefriedigender Präsentation.

Serious Sam: Next Encounter

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 72%

Actionreiches Ballerspiel von Take 2. Den Test findet ihr ab Seite 54.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Genre: Action
Wertung: 58%

Der neue Auftritt von Konamis sympathischen Panzerträgern riss uns nicht vom Hocker.

GAME BOY ADVANCE

Dragon Ball Z: Taiketsu

Genre: Beat 'em Up
Wertung: 44%

Langweilige Klopperei mit massenweise Fan-Boni.

The Cat in the Hat

Genre: Jump & Run
Wertung: 45%

Das Spiel zum Film weiß nicht zu überzeugen.

Max Payne Advance

Genre: Action
Wertung: 85%

Dieses Handheld-Game sorgt für fette Action.

Mega Man Battle Chip Challenge

Genre: Rollenspiel
Wertung: -%

Mit sechs Helden liefert ihr euch knallharte Fights.

Metroid: Zero Mission

Genre: Action-Adventure
Wertung: 90%

Nintendos geniales Science-Fiction-Abenteuer.

Pitfall: Die verlorene Expedition

Genre: Action-Adventure
Wertung: 79%

Ein kurzes, aber sehr spannendes Jump & Run.

Scooby-Doo 2: Die Monster ...

Genre: Jump & Run
Wertung: 60%

Für jüngere Spieler genial. Warum, erfahrt ihr im Test.

Serious Sam Advance

Genre: Action-Adventure
Wertung: -%

Hier dürft ihr in die Rolle eines krassen Söldners schlüpfen.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%

Versüßt euch das Warten auf die GameCube-Version.

Yu-Gi-Oh! WCT 2004

Genre: Strategie
Wertung: 74%

Freut euch auf sage und schreibe 1.100 Karten!

TERMINLISTE

PAPER MARIO 2: NINTENDOS KLEMPNER SORGT WIE GEWOHNT FÜR GUTE LAUNE

ROLLENSPIEL-FUN **Auf Seite 8 erfahrt ihr die neuesten News.**

APRIL GAMECUBE

Dragon's Lair 3D Ritter Dirk verspätet sich erneut.	9. April **(Test 05/04)**
Goblin Commander Bigbens und Jalecos Koproduktion	23. April **(Test 05/04)**
Knights of the Temple Barbarisches Action-Spektakel	1. April **(Test 05/04)**
Pokémon Channel Pikachu als virtuelles Haustier	1. April **(Test 05/04)**
Serious Sam: Next Encounter Actionreiche Kost von Take 2	16. April **(Test S. 54)**
Teenage Mutant Ninja Turtles Konamis Spiel zur TV-Serie	16. April **(Test 05/04)**
World Racing Racer mit mangelnder Präsentation	1. April **(Test 03/04)**

MAI

Conan	20. Mai
Phantasy Star Online III	13. Mai
Pokémon Colosseum	14. Mai

JUNI

Asterix & Obelix XXL	21. Juni
Harry Potter u. d. Gefangene ...	4. Juni
Mario Golf	17. Juni
Shrek 2	Juni
World Championship Pool	25. Juni

JULI

Spider-Man 2	Juli

2004

Geist	2004
Killer 7	2004
Mario Tennis	2. Quartal
Medabots: Infinity	2. Quartal
Mega Man X Command Mission	3. Quartal
Nintendo Puzzle Collection	2. Quartal
Paper Mario 2	2. Quartal
Pikmin 2	2. Quartal
Pokémon Box	2. Quartal
Resident Evil 4	2005
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004
StarCraft Ghost	2004
Star Fox 2	2. Quartal
WWE: Day of Reckoning	4. Quartal
X-Men Legends	2004

APRIL GAME BOY ADVANCE

Digimon Racing Die Digimons im Rennfieber	22. April **(Test S. 39)**
Metroid: Zero Mission Grandioses NES-Remake von Nintendo	8. April **(Test 05/04)**
Scooby-Doo 2: Die Monster ... Für kleine Daddler tierisch gut	9. April **(Test S. 39)**
Serious Sam Advance Actionlastiges Handheld-Spiel	16. April **(Test S. 61)**
Shining Force: Auferstehung ... Überarbeitetes Original für unterwegs	30. April **(Test S. 39)**

MAI

Boktai: The Sun is in your ...	Mai

JUNI

Asterix & Obelix XXL	21. Juni
Crash Bandicoot Fusion	25. Juni
Donkey Kong Country 2	24. Juni
Harry Potter u. d. Gefangene ...	4. Juni
Shrek 2	Juni
Spyro the Dragon Fusion	25. Juni
Van Helsing	Juni

JULI

Sonic Advance 3	Juli
Spider-Man 2	Juli

SEPTEMBER

Mega Man Battle Network 4	Sept.

2004

F-Zero 2	2. Quartal
Fire Emblem	2. Quartal
Hamtaro: Rainbow Rescue	2. Quartal
Mario Golf: Advance Tour	2. Quartal
Mario Tennis	2. Quartal

Die Terminangaben sind ohne Gewähr.

ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		
1	NEU	Final Fantasy: Crystal Chronicles
2	NEU	James Bond 007: Alles oder Nichts
3	NEU	Beyond Good & Evil
4	7	Super Smash Bros. Melee
5	4	Super Mario Sunshine
6	1	Mario Kart: Double Dash!!
7	8	Prince of Persia: The Sands of Time
8	2	Need for Speed: Underground
9	5	Mario Party 5
10	WE	Resident Evil

PLATZ/VORMONAT		
1	3	Harvest Moon: Friends of Mineral ...
2	4	Pokémon Rubin
3	5	Pokémon Saphir
4	1	Super Mario Advance 4
5	4	Pokémon Rubin

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		
1	1	Mario Kart: Double Dash!!
2	2	The Legend of Zelda: The Wind ...
3	WE	Need for Speed: Underground
4	3	Resident Evil Zero
5	4	XIII
6	5	Star Wars: Rogue Squadron III
7	6	Mario & Luigi (GBA)
8	NEU	F-Zero GX
9	NEU	Prince of Persia
10	NEU	Final Fantasy: Crystal Chronicles

Auch diesen Monat rauschte *Mario Kart: Double Dash!!* wieder auf Platz 1. Nintendos Protagonisten werden sich wahrscheinlich auch weiterhin dort tummeln.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Star Wars: Rebel Strike
Einfach genial – für jeden *Star Wars*- oder Action-Fan empfehlenswert!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Beyblade: Super ...	Atari	38%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	Bigben Interactive	74%
Conflict Desert Storm 2	Take 2	85%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe 2	Electronic Arts	83%
Der Herr der Ringe 3	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Midway	61%
Gotcha Force	Capcom	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	70%
Ikaruga	Atari	86%
James Bond 007: Alles ...	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Mario Party 5	Nintendo	75%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi Universal	76%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spawn: Armageddon	Electronic Arts	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	86%
Universal Studios Theme ...	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%

ACTION-ADVENTURE

Zelda: The Wind Waker
Der neue Grafik-Stil sollte niemanden vom Probedaddeln abhalten.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	89%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buffy the Vampire Slayer ...	Vivendi Universal	79%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	65%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Findet Nemo	THQ	69%
Harry Potter und der Stein ...	Electronic Arts	70%
Harry Potter und die Kam. ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Knights of the Temple	TDK Mediactive	85%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	90%
Pitfall: Die verlorene ...	Activision	82%
Pokémon Channel	Nintendo	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Rogue Ops	Capcom	77%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	86%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	58%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Live 2004	Electronic Arts	84%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NFL Street	Electronic Arts	79%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Puyo Pop Fever	Atari	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%

EGO-SHOOTER

Metroid Prime

Nintendos Kopfgeldjägerin Samus Aran überzeugt mehr denn je. Wer nicht mit ihr loszieht, hat definitiv etwas verpasst.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi Universal	57%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	79%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
XIII	Ubisoft	88%

JUMP & RUN

Sonic Mega Collection

Jeder Liebhaber dieses Genres sollte mal einen Blick auf die Pupununus werfen, ein echt sympathisches Völkchen!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Billy Hatcher and the Giant Egg	Atari	78%
Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Der Hobbit	Vivendi Universal	76%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Looney Tunes: Back in Action	Electronic Arts	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Heroes	Atari	83%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Tak und die Macht des Juju	THQ	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	Acclaim	72%
Zapper	Atari	76%

FUSSBALL

FIFA Football 2004

Wer nach einer gelungenen Fußball-Simulation Ausschau hält, ist mit EAs *FIFA*-Nachfolger derzeit am besten beraten.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für unter 30 Euro unter den Nagel reißen:

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	89%
Enter the Matrix	Action-Adventure	75%
FIFA Football 2003	Fußball	83%
James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	85%
Luigi's Mansion	Jump & Run	86%
Mario Party 4	Action	74%
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	87%
Metroid Prime	Ego-Shooter	94%
Minority Report: Everybody Runs	Action-Adventure	54%
Mission: Impossible – Operation Surma	Action-Adventure	80%
Pikmin	Strategie	88%
Powerpuff Girls: Kampf den Gurkenschurken	Action-Adventure	42%
Resident Evil Zero	Action-Adventure	89%
Serious Sam: Next Encounter	Action-Aventure	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Jump & Run	81%
SpongeBob: Battle for Bikini Bottom	Jump & Run	70%
Starfox Adventures	Action-Adventure	91%
Super Mario Sunshine	Action-Adventure	91%
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	85%
Urban Freestyle Soccer	Fußball	-
XGRA	Rennspiel	83%

RENNSPIELE

F-Zero GX
Nintendos Hightspeed-Racer rauscht ungebremst an der Konkurrenz vorbei.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	76%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F-Zero GX	Nintendo	91%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	89%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Need for Speed: Underground	Electronic Arts	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
R: Racing	Electronic Arts	72%
Rally Championship	Bigben Interactive	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Italian Job	Eidos	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal	78%
The Simpsons: Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
World Racing	TDK Mediactive	73%
Wreckless: The Yakuza ...	Activision	76%
XGRA	Acclaim	83%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	78%
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX 3	Electronic Arts	89%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	90%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%

ROLLENSPIELE

Final Fantasy: CC
Nintendos RPG-Epos entführt euch in ein fantastisches Universum.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Final Fantasy: Crystal ...	Nintendo	88%
Gladius	Activision	83%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
PSO: Episode I & II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess ...	THQ	83%

SPORT (SONSTIGES)

Tiger Woods PGA Tour 2004
Die derzeit realistischste Golf-Simulation haben wir Electronic Arts zu verdanken.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Harry Potter Quidditch WM	Electronic Arts	71%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediacitve	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Die Sims	Electronic Arts	85%
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%
Harvest Moon: A Wonderful ...	Ubisoft	78%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	80%
Goblin Commander	Bigben Interactive	80%
Pikmin	Nintendo	88%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

ACTION
Metroid Zero Mission
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: A Link to the Past
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2004
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 84%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: RS
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC & ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIELE
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIELE
Golden Sun 2
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Advance Wars 2
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Pro Skater 4
Hersteller: Activision
Wertung: 91%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

... ist von *Pokémon Colosseum* hin und weg. Es fällt ihm wirklich schwer, sich der süchtig machenden Wirkung des Titels zu entziehen. Eine kleine Grillparty könnte helfen. *grins*

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

... weiß nicht mehr, wie ein GameCube-Controller aussieht. Nach stundenlangen Mehrspieler-Partien mit *Zelda: The Four Swords +* muss er seine Hände vom GBA erst wieder entwöhnen.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

... hat sich für die Testphase von *Pokémon Colosseum* mehr Zeit genommen als eigentlich geplant. Wir sehen schon, Kerstin hat sich mal wieder vom Pokémon-Fieber anstecken lassen.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

... war vom neuen *WWE*-Spiel sichtlich beeindruckt. Und das nicht nur, weil er Trish und Torrie im Arm halten konnte – na ja, vielleicht ein bisschen. Aber auch das Spiel sieht richtig gut aus.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

... kapiert die Löcher im GBA-Terminkalender nicht. Auf eine Explosion toller Neuheiten folgen immer wieder monatelange Megaflauten, während derer er nach neuer Ware lechzt.

SASCHA DOWIDAT
27, PRAKTIKANT

... war vom *Conan*-Abenteuer ein wenig enttäuscht. Nach dem packenden Kreuzzug-Spektakel *Knights of the Temple* hatte er sich ein bisschen mehr erhofft.

LARS KROMAT
30, LAYOUT

... denkt gerade darüber nach, nun doch nach Neuseeland auszuwandern, sich dort 'ne Schafherde zuzulegen und sich einen langen, weißen Bart wachsen zu lassen.

FLORIAN HANNICH
20, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

... schließt sich Lars' Gedanken an. Nur wozu er die Schafe gebrauchen will, macht ihm bis jetzt noch Kopfzerbrechen. Ansonsten genießt er den Sommer unter seinem Lieblingsbaum.

WOJTEK PRUCHNICKI
22, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

... wurde in den letzten Tagen so vom Glück geküsst, dass ihm die Sonne aus dem Allerwertesten scheint. Genießt jetzt erst mal seine Glückssträhne im Urlaub in heimischen Gefilden.

REDAKTIONSVERHÖR

Wojtek Pruchnicki, 22

Du bist berühmt für die Handtasche, die du nie ablegst. Was hat's damit auf sich?
Es ist eine HÄNGETASCHE, Fachterminus: Messenger-Bag.

So, so. Was uns zur nächsten Frage bringt. Ist das ...
(genervt) ... Ausdruck meiner sexuellen Orientierung? Nein, keineswegs. Meine Gratulation an dieser Stelle! Du bist nämlich bereits der Millionste, der das fragt.

Wojtek kommt aus einer idyllischen Kleinstadt namens Lüdenscheid, ein paar Kilometer von Dortmund entfernt. Nach grad mal 16 Jahren Schule ergriff er die Chance, eine Ausbildung zu beginnen, die nicht nur seine Zukunft sichern, sondern auch seine Hobbys (Spielen und Designen) zum Beruf werden lassen würde. So zog er aus in die weite Welt (genauer gesagt nach Fürth), um das Layouten zu lernen und sich den großen Problemen des Lebens zu stellen: Alleinsein in einer fremden Stadt, der raue Alltag der Berufswelt und Vorurteile wegen eines gewissen Accessoires. Wenn er nicht gerade im Verlag ist, telefoniert er wahrscheinlich mit Freunden oder seiner besten Freundin, die ihn in seinen Anfällen von Größenwahn immer wieder auf den Boden der Tatsachen zurückholt.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNG KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: POKÉMON COLOSSEUM

Die japanischen Knuffelmonster sind in absoluter Bestform! Neben einer aufpolierten Grafik dürft ihr euch auf eine spannende Story freuen. Lest in unserem großen Test, wie sich Nintendos neues Meisterwerk spielt. Außerdem haben wir noch ein tolles Interview für euch.

TEST AB SEITE 40

MAX PAYNE ADV.

Max Payne Advance spricht eindeutig eine erwachsene Zielgruppe an. Eine harte Hintergrundgeschichte, handfeste Action, aber vor allem die tolle Grafik und die sehr gute Spielbarkeit haben uns voll überzeugt. Nähere Details findet ihr in unserem Test.

TEST AB SEITE 61

Hersteller: Take2
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	85%	– %	85%

CONAN

Stimmungsvolles Fantasy-Spektakel um den barbarischen Krieger Conan. Zahlreiche gute Ansätze, etwa der Rollenspieleinschlag, machen Freude. Ein gelungenes Action-Adventure, das technisch leider nicht ganz up to date ist.

TEST AB SEITE 50

Hersteller: TDK Mediactive
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	81%	65 %	73%

MISSION: IMPOSSIBLE

Übernehmt die Rolle von Ethan Hunt in einem gefährlichen Einsatz auf dem Balkan. Abwechslungsreiches Gameplay, viele Gadgets, eine solide technische Darstellung und eine tolle Agentenatmosphäre können Geheimagenten voll überzeugen.

TEST AB SEITE 46

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	71%	– %	80%

ZELDA: THE FOUR ...

Nintendo schlägt zurück und verkürzt mit dieser Multiplayer-Gaudi die Wartezeit auf *Wind Waker 2*. Fans von *A Link to the Past* kommen voll auf ihre Kosten. Die Tatsache, dass man für den Mehrspieler-Modus GBAs braucht, nervt aber.

TEST AB SEITE 66

Hersteller: Nintendo
Termin: Unbekannt **Preis:** –
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
67%	74%	88%	79%

SERIOUS SAM

Wer von einem Ego-Shooter nichts weiter erwartet als ein bisschen Unterhaltung für zwischendurch, ist bei *Serious Sam* goldrichtig. Die ordentliche Technik und die sehr gute Spielbarkeit machen die endlose Ballerorgie sehr kurzweilig.

TEST AB SEITE 54

Hersteller: Take2
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	75%	72 %	72%

CARMEN SANDIEGO

Alle Carmen-Fans erwartet kein reinrassiges Adventure wie in den Vorgängern, sondern ein Jump & Run mit Rätseleinschlag. Wieder einmal ist es eure Aufgabe, die Meisterdiebin Carmen Sandiego dingfest zu machen. Ob der Titel überzeugen kann, lest ihr im **TEST AB SEITE 56**.

Hersteller: Acclaim
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	65%	– %	70%

SCOOBY-DOO 2

Zusammen mit seinen Freunden fahndet Scooby nach Hinweisen und erledigt einen Geist nach dem anderen. Einfache und geradlinige Jump&Run-Kost mit netten Zwischensequenzen. Für Fans unterhaltsam, alle anderen spielen Probe. Auf Dauer wenig Abwechslung.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	63%	– %	60%

SCOOBY-DOO! ...

Scooby-Doo! Fluch der Folianten eignet sich perfekt für junge Spieler. Das Spiel fängt den Slapstick-Charme der Comic-Serie wunderbar ein. Eltern, die ihren kleinen Daddlern eine Freude machen wollen, liegen mit dieser Disk genau richtig.

TEST AB SEITE 58

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	62%	– %	67%

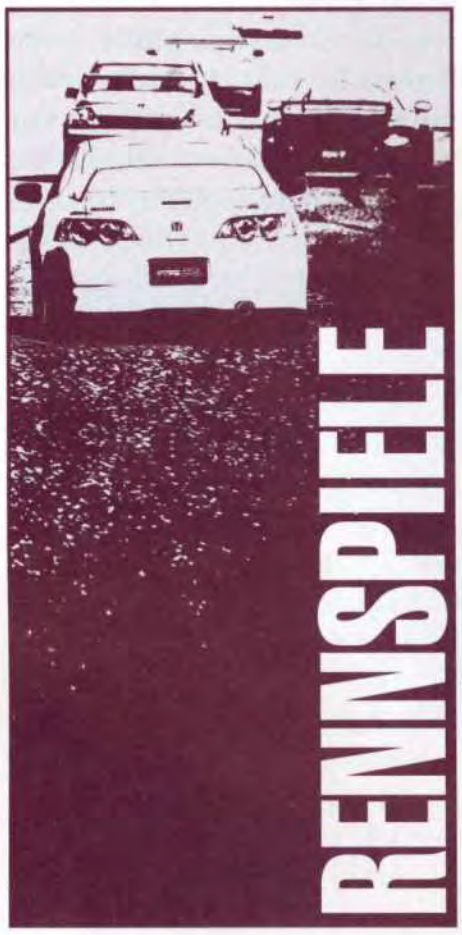
THE CAT IN THE HAT

Mit dem tierischen Kinostar bahnt ihr euch einen Weg durch insgesamt 16 total verrückte Welten. Das chaotische Leveldesign und der leicht nervige Sound wissen leider wenig zu überzeugen. Die Grafik ist knallbunt, aber nicht gerade der Hit. Nicht mal jüngere Spieler haben ihren Spaß.

Hersteller: Vivendi Universal Interactive
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	52%	– %	45%



DIGIMON RACING

Die kleinen Knuffelmonster dürft ihr entweder alleine oder gemeinsam mit bis zu drei eurer Kumpels über die Piste scheuchen. Das Gameplay funktioniert ähnlich wie in *Mario Kart: Super Circuit* und macht sogar annähernd so viel Spaß. Vor allem zu viert macht der Racer Laune!

Hersteller: Atari
Termin: 22. April **Preis:** Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	81%	83%	82%

SHINING FORCE: AUFERSTEHUNG DES ...

Wer sich für Nintendos *Sword of Mana* begeistern konnte, wird an *Auferstehung des Schwarzen Drachen* sicher ebenfalls Gefallen finden. Über zehn Jahre sind vergangen, seit Max und seine Freunde den bösen Drachen auf dem Mega Drive besiegten. Seine Rückkehr ist vielleicht nicht ganz so düster gehalten wie das Original, dafür kommt ihr in den Genuss von drei neuen Charakteren mit individuellen Stärken, überarbeiteten Maps sowie einer verbesserten Optik. Die Musikstücke variieren entsprechend der jeweiligen Spielumgebung und verleiten zum Mitwippen. Mit diesem Modul macht ihr sicher nichts verkehrt.

Hersteller: THQ
Termin: 30. April **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	80%	– %	81%

YU-GI-OH! WCT 2004

Yugis neuestes Trading Card Game überrascht mit 1.100 Karten und insgesamt 25 Duellanten. Im neuesten Teil dürft ihr euch nun sogar drei Decks zusammenstellen. Leider fehlen die aus früheren Spielen bekannten RPG-Elemente.

TEST AB SEITE 60

Hersteller: Konami
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
69%	71%	79%	74%

Pokémon Colosseum

Am 14. Mai hat das Warten endlich ein Ende: Dieses Spiel solltet ihr euch krallen!

Seit der Vorgänger *Pokémon Stadium 2* auf dem N64 unter Fans der japanischen Kampfmonster für Furore sorgte, ist geraume Zeit vergangen. Nintendos Software-Knüller wurde den Händlern damals regelrecht aus den Händen gerissen. Rasch waren die Lagerbestände ausverkauft und man konnte sich glücklich schätzen, wenn man von der Erstlieferung tatsächlich noch ein Exemplar ergattern konnte. *Pokémon Colosseum* wird Liebhaber der japanischen Kampfmonster mit Sicherheit wieder ebenso begeistern. Denn alles, was *Pokémon Stadium 2* so erfolgreich machte, findet man in *Pokémon Colosseum* in aufgepeppter Form wieder. Genau genommen erwarten euch mit dieser Disk nun sogar zwei Spiele in einem: ein spannender Abenteuer- bzw. Story-Modus sowie ein ordentlich aufpolierter Duell-Modus für bis zu vier Spieler.

COOLE RAHMENHANDLUNG

Der Story-Modus wartet mit einer brandneuen, fesselnden Story auf, die nicht nur Fans begeistern wird. Um euch die Spannung nicht völlig zu nehmen, wollen wir nur so viel verraten: Die Zeiten, als Trainer allesamt fürsorglich für das Wohl ihrer Pokémon sorgten, sind längst vorbei. Mittlerweile tummeln sich darunter auch einige fiese Schurken, die vor nichts zurückschrecken. Es hat sich sogar ein regelrechtes Verbrechersyndikat gebildet. Dieser niederträchtige Verein hat tatsächlich einen Weg gefunden, die Herzen der gutmütigen, treuen Pokémon-Gesellen künstlich zu versiegeln. Die Störenfriede setzen nun alles daran, sich so viele Pokémon wie möglich zu schnappen, ihnen ihr Gewissen zu rauben und sie dadurch in so genannte Crypto-Pokémon zu verwandeln. Diese feindselige Gattung schreckt während eines Kampfes übrigens nicht einmal davor zurück, einen Menschen anzugreifen! Eure Aufgabe ist es nun, diese geschundenen Kreaturen aus den Fängen ihrer Peiniger zu befreien. Euer Einsatz beginnt mitten in einer tristen Wüstenlandschaft namens Orre. In dieser Region ist nicht viel geboten, lediglich eine alte, umgebaute Tankstelle steht reichlich einsam in der Prärie. Wenn ihr einen Blick hineinwerft, findet ihr eine gemütlich eingerichtete Bar vor, die eine Hand voll Gäste beherbergt. Die Reisenden, die hier für Speis und Trank Rast machen, werden euch bereitwillig über die schrecklichen Vorkommnisse in der letzten Zeit berichten. Bereits diese kurzen, aber enorm aufschlussreichen Smalltalks saugen euch unaufhaltsam ins Geschehen.

HILFSBEREITE PARTNERIN

Spätestens an dieser Stelle werdet ihr euch zum glorreichen Pokémon-Retter auserkoren fühlen! Bevor ihr allerdings erstmals Bekanntschaft mit den hinterlistigen Kidnappern

WOHIN NUN? Auf dieser Landkarte bestimmt ihr das Ziel eurer Reise.

EFFEKTVOLL Während der Kämpfe entflammt auf dem Bildschirm ein regelrechtes Feuerwerk.

BRANDNEUE NEWS ... erfahrt ihr an jeder TV-Station.

GRANBULL Dieses Pokémon hat bereits eine Verwandlung hinter sich.

macht, müsst ihr euer Können zuerst gegen andere, friedfertige Trainer unter Beweis stellen. Praktischerweise habt ihr dazu gleich von Anfang an die wahnsinnig edlen Pokémon Psiana und Nachtara im Gepäck.

LEICHTER EINSTIEG

Mit diesen beiden lassen sich ganz leicht erste Kampferfahrungen sammeln. Nachdem ihr die ersten Battles bestanden habt, trefft ihr schon bald auf eure Teamkollegin. Das arme Mädchen wurde zuvor vom Pokémon-Ripper-Team gefangen genommen, da es zu viel von den bösen Machenschaften des Syndikats wusste. Außerdem hat das hübsche Ding die Fähigkeit, Crypto-Pokémon auf einen Blick zu erkennen, was der Gang natürlich absolut nicht in den Kram passt! Glücklicherweise stoßt ihr genau in dem Moment dazu, als sich die Gauner daranmachen, das Mädchen aus dem Weg zu räumen. Beherzt stellt ihr euch ihnen entgegen, schlagt die fiesen Jungs in die Flucht und befreit das hilflose Opfer. Das gerettete Mädchen wird euch fortan dabei unterstützen, misshandelte Pokémon zu finden und zu retten. Dank ihrer Hilfe lassen sich die Pokémon, die erfolgreich einer Gehirnwäsche unterzogen wurden, nun ganz leicht erkennen. Die bösen Kreaturen umgibt nämlich eine ganz seltsame, düstere Aura. Genau diese Pokémon müsst ihr euch krallen! Wie gewohnt leisten geschwächte Tierchen weniger Widerstand, deshalb solltet ihr sie vor dem Fangen besser mit einer Gift-, Gefrier- oder Paralyse-Attacke schwächen. Danach habt ihr mit eurem Poké-Ball leichtes Spiel. Habt ihr euch eines dieser angriffslustigen Dinger geschnappt, so müsst ihr es hegen und pflegen. Mit der Zeit wird das Kampfmonster sich nämlich auf sein altes Leben besinnen und sich langsam zurückverwandeln. Falls ihr übrigens eines dieser verwandelten Pokémon im Kampf benutzt, verfügt es zu Beginn lediglich über eine Crypto-Attacke. Aber je fürsorglicher ihr es aufpäppelt, desto schneller wird sich das geschundene Wesen wieder an seine alten Fähigkeiten erinnern. Schickt ihr ein solches Pokémon in den Kampf, so erhält es anfangs noch keine Erfah-

IM KRIEG ... und in der Liebe sind bekanntlich alle Mittel erlaubt.

INFO **EIN HILFREICHER BEGLEITER**

Pokémon Digital Assistant

Falls ihr es bislang noch nicht wissen solltet:

P*DA ist lediglich die Abkürzung für „Pokémon Digital Assistant". Mit der Starttaste könnt ihr jederzeit darauf zugreifen. Hier findet ihr alle für das Gameplay relevanten Informationen. Falls ihr ein bösartiges Pokémon gekrallt habt, könnt ihr im Krall-Info nachsehen, wo ihr das Exemplar gefangen habt und ob sich sein Status zwischenzeitlich geändert hat.

rungspunkte. Ist seine Erlösung jedoch weit genug fortgeschritten, erhält es alle Punkte auf einen Schlag und kommt dadurch ruck, zuck wieder zu Kräften. Ihr werdet ziemlich lange damit beschäftigt sein, wirklich alle vermurksten Tierchen zu finden und zu heilen. Sobald ihr den Story-Modus aber komplett geknackt habt, dürft ihr – wenn ihr wollt – eure gehorteten Tierchen aus *Rubin & Saphir* in die Kampfarenen von *Pokémon Colosseum* einspeisen und umgekehrt. Crypto-Pokémon könnt ihr allerdings erst nach vollzogener Teufelsaustreibung tauschen! Der zuvor beschriebene Story-Modus wird euch jedenfalls ziemlich lange bei der Stange halten. Aber auch im Duell-Modus wird einiges geboten: Im Solokampf habt ihr die Wahl zwischen dem „Colosseum" selbst oder dem „Duellberg-Vs.100". Im Ersteren tretet ihr gegen schlappe acht Gegner an, während der zweite Spielmodus mit ganzen 100 Trainern glänzt.

SPIELCHARAKTER Eurem Helden dürft ihr natürlich einen beliebigen Namen verpassen.

GARADOS Einige Vertreter sehen wirklich furchteinflößend aus.

INFO **KRALLT EUCH ALLE CRYPTO-POKÉMON!**

Beendet die Quälerei!

Bei der Befreiung der gepeinigten Tierchen solltet ihr besser Vorsicht walten lassen.

Die misshandelten Pokémon könnt ihr mit der Hilfe eurer charmanten Begleiterin ganz leicht erkennen. Sie warnt euch sofort, falls ein Trainer eines dieser gebeutelten Tierchen in den Kampf scheucht. Ihr solltet euch aber gut überlegen, wann ihr den Pokémon-Ball einsetzt. Zu starke Pokémon können sich nämlich leicht daraus befreien. Da Crypto-Pokémon eine wirklich krasse Attacke beherrschen, solltet ihr euch vor diesem Angriff ganz besonders in Acht nehmen!

DÜSTERE AURA
Mit der Hilfe eurer Begleiterin erkennt ihr sofort, wenn ein Trainer ein Crypto-Pokémon in den Kampf jagt.

POKÉ-BALL WERFEN
Wie gewohnt lassen sich geschwächte Tierchen viel leichter fangen.

PERFEKT GEKRALLT
Der Wurf ist offenbar geglückt. Besitzt ein Tierchen aber noch zu viel Power, entwischt es euch vielleicht wieder.

GEISEL Nach einiger Zeit gesellt sich eine charmante Begleitung zu euch.

ÜBLER MOB Die Pokémon-Kidnapper-Gang sieht nicht gerade sympathisch aus.

Für den Duell-Modus benötigt ihr übrigens unbedingt sechs Pokémon. Das bedeutet, dass ihr euch zuvor im Story-Modus zwangsläufig mindestens vier Vertreter gekrallt haben müsst. Als besonderes Schmankerl warten auf den Sieger so genannte Poké-Coupons: Wenn ihr im Colosseum-Modus die acht Gegner beziehungsweise in Duellberg-Vs.100 zehn Gegner in Folge besiegt habt, erhaltet ihr einen Coupon, den ihr gegen coole Extras eintauschen dürft. Wollt ihr euch allerdings zu zweit oder gar zu viert spannende Duelle liefern, gibt es einen „kleinen" Haken: Ihr benötigt dazu nämlich entsprechend viele Handhelds, Linkkabel sowie *Rubin & Saphir*-Module. Während ihr als Master-Zocker das Privileg genießt, euer Kampfmenü auf dem Fernseher zu sehen, müssen sich eure Freunde damit begnügen, ihre Attacken mithilfe des GBA-Displays zu wählen. Entweder zockt ihr alleine gegen die Kampfmonster eines Kumpels oder ihr versucht euch an der brandneuen 2-gegen-2-Variante. Hier bildet ihr mit einem Kumpel ein Team und tretet gemeinsam gegen zwei eurer Freunde an.

VERBESSERTE OPTIK

Sowohl grafisch als auch soundtechnisch zeigt sich Nintendos neuester Streich von seiner bislang besten Seite. Die Charaktermodelle sind zwar ein bisschen kantig, aber das stört kaum. Irgendwie passt das sogar zu dem ansonsten recht hübschen Anime-Stil des Spiels. Die Kidnapper-Gang wurde ebenfalls sehr stylisch kreiert. Die Jungs sehen wirklich düster aus und erwecken sofort den Anschein, als suchten sie nur eines: Ärger! Akustisch verwöhnen übrigens wohlklingende, dynamische, typische *Pokémon*-Stücke eure Ohren. Trotz fehlender Sprachausgabe erwartet euch jedenfalls das bislang beste Konsolen-Game mit den beliebten japanischen Tierchen. Der Verkaufsversion liegt übrigens noch eine Speicherkarte mit 59 Blöcken bei.

KERSTIN SPRINGER

Interview mit Manabu Yamana auf der folgenden Seite!

DETAIL-CHECK POKÉMON COLOSSEUM

Operation geglückt!

Wie schlagen sich die mittlerweile etwas angestaubten N64-Vertreter gegen ihre aufgebrezelten Kollegen?

POKÉMON COLOSSEUM (GC)

FEATURES ★★★★★
Spielvariante: Zwei, Story-Modus und Duell-Modus.
Story: Eine üble Kidnapper-Gang krallt sich unschuldige Pokémon und verwandelt die friedfertigen Gesellen in fiese Kampfmaschinen. Um im Spiel weiterzukommen, solltet ihr mit möglichst vielen Leuten reden.
Fangbare Pokémon: 48 + 2 (einige Vertreter könnt ihr euch nur hier krallen!)
Kampffähige Pokémon: Dank der Linkmöglichkeit mit *R & S* könnt ihr 200 Kampfmonster gegeneinander antreten lassen.
Mini-Games: Ja.
GBA-Linkmöglichkeit: Ja, aber nur mit Pokémon *Rubin & Saphir*.
Mehrspieler-Modus: Ja, allerdings benötigt ihr dazu entsprechend viele GBAs, Linkkabel und sogar entsprechend viele *R & S*-Module. Der Master-Zocker steuert die *Colosseum*-Spielfigur, die anderen Spieler übernehmen Charaktere aus *R & S*.
Zielgruppe: Richtet sich an alle tierlieben Rollenspiel-Freaks. Dieses Spiel wird die Schar der *Pokémon*-Jünger definitiv noch weiter vergrößern.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Die Charaktermodelle wurden sehr ansprechend modelliert. Außerdem stechen die aufgebohrten, super in Szene gesetzten Animationen sofort ins Auge. Selbst die Effekte sind ein wahrer Augenschmaus. Die Grafik ist sicher nicht perfekt, aber dennoch kein Vergleich zum N64-Vorgänger.
Sound: Die Musikstücke wechseln passend zum Geschehen und sorgen dafür, dass man noch tiefer ins Spiel eintaucht. Eine Sprachausgabe wäre allerdings sehr wünschenswert gewesen. Nur Bildschirmtexte zu lesen, ist auf die Dauer etwas langweilig.
Präsentation: 1A-Fans werden absolut aus dem Häuschen sein. Die simple Menüführung bietet obendrein selbst blutigen Anfängern einen äußerst leichten Einstieg in das Rollenspiel-Genre. Zocker, die sich nicht zur Fangemeinde zählen, sollten zuvor dennoch lieber Probe daddeln.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

POKÉMON STADIUM 2 (N64)

FEATURES ★★★★½
Spielvariante: Die Version hat lediglich einen Battle-Modus zu bieten.
Story: Eine Rahmenhandlung ist nicht wirklich vorhanden, ihr müsst euch lediglich den ersten Platz im Arenaturm erkämpfen. Unterhaltungen mit anderen Trainern sind hier leider Fehlanzeige.
Fangbare Pokémon: Ihr könnt euch sage und schreibe 251 Exemplare schnappen.
Kampffähige Pokémon: In dieser Version dürft ihr alle 251 Exemplare in den Kampf scheuchen.
Mini-Games: Ja, 12.
GBA-Linkmöglichkeit: Ja, mit *Pokémon Rot/Blau/Gelb* sowie *Pokémon Gold/Silber*.
Mehrspieler-Modus: Ja, dazu benötigt ihr lediglich die entsprechende Anzahl an N64-Controllern. Sämtliche Spieler können das Spielgeschehen im Großformat auf dem Fernseher verfolgen. Sozusagen gleiches Recht für alle!
Zielgruppe: Richtet sich vor allem an Fans der japanischen Kampfmonster und solche, die es werden wollen. Für andere hat das Spiel erheblich weniger Reiz.

TECHNIK ★★★½
Grafik: Für damalige Verhältnisse sicherlich zufrieden stellend. Eine saubere Darstellung hätte der verwaschenen Optik aber sicher nicht geschadet. Bei den Effekten gab man sich zwar sichtlich Mühe, aber selbst in N64-Zeiten konnten sie nicht richtig überzeugen.
Sound: Wechselnde typische Musikstücke, die zum Mitwippen verleiten. Diese Fassung hat sogar eine gelungene Sprachausgabe zu bieten. Die ist nicht nur sehr gut, sondern bringt natürlich auch noch viel mehr Leben in das Gameplay.
Präsentation: Für damals sehr gut, heute stellt sie aber natürlich bei weitem nicht mehr zufrieden. Dank der einfachen Menüführung eignet sich jedoch auch diese Fassung hervorragend dazu, selbst als blutiger Anfänger der Action zu frönen und sich mit RPG-Elementen vertraut zu machen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SUPER

Kerstin Springer
lässt kein gequältes Tierchen im Stich.

Die Story im Abenteuer-Modus erweicht das Herz eines jeden echten Tierliebhabers. Die toll präsentierte Story zog auch mich sofort in den Bann. Jedes aus den Fängen seiner Peiniger befreite Tierchen wird den eingefleischten Fan mit unheimlich viel Stolz erfüllen. Durch die ansprechende Rahmenhandlung macht die Jagd auf Pokémon diesmal fast noch mehr Spaß! Ihr werdet euch jedenfalls unweigerlich zum Retter dieser armen, geknechteten Geschöpfe berufen fühlen! Die tollen Kampfeffekte und Animationen haben es mir ebenfalls angetan. Sie sehen beeindruckend aus, sind toll in Szene gesetzt und passen obendrein wunderbar zu den jeweiligen Pokémon. Begeisterungsstürme über die Konzeption des Mehrspieler-Modus halten sich bei mir jedoch in Grenzen.

TEST
POKÉMON COLOSSEUM

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	48 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3; 60 Hz
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **14. Mai**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Gelungener Adventure-Modus
- ⊕ Gute Story
- ⊕ Tolle Effekte
- ⊕ 2-gegen-2-Kämpfe

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Die simple und äußerst praktische Menüführung wird selbst Rollenspiel-Einsteigern keine Probleme bereiten."

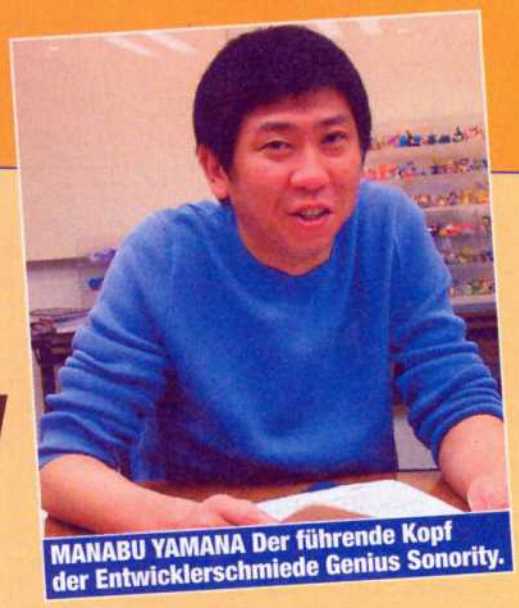
STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	89%	88%	90%

„Die Kampfmonster machen sich **auch auf dem GC prächtig**. Fans werden begeistert sein!"

„Es tut uns Leid, dass Fans so lange warten mussten."


MANABU YAMANA Der führende Kopf der Entwicklerschmiede Genius Sonority.

Wir hatten die einmalige Gelegenheit dem **Entwicklerteam Genius Sonority** einige interessante Informationen zu entlocken:

FRAGE: Welches Pokémon gefällt Ihnen am besten?
Genius Sonority: Wir mögen Furret eigentlich am liebsten. In Europa wird es, glaube ich, Wiesenior genannt.

FRAGE: Wie entstand die Idee zu den schwarzen Pokémon? Werden wir diese Vertreter nun öfter sehen?
Genius Sonority: Im Gegensatz zu den vorherigen Spielen wollten wir diesmal etwas völlig Neues kreieren. Wir hatten die Absicht, durch die Beobachtung mysteriöser Ereignisse bei den Spielern noch mehr Neugierde zu wecken. Wir wollten den Versuch, den verdächtigen Geschehnissen auf die Spur zu kommen, erheblich spannender gestalten. Deshalb haben wir uns überlegt, welche Eigenschaften die bösen Charaktere besitzen könnten. Es sollte irgendetwas sein, was sie besonders niederträchtig erscheinen lässt. Schließlich kamen wir auf die Idee mit den schwarzen Pokémon.

FRAGE: *Pokémon Colosseum* hätte sich doch perfekt für die Markteinführung des Cubes geeignet. Wieso mussten GC-Besitzer trotzdem so lange darauf warten?
Genius Sonority: Es tut uns wirklich sehr Leid, dass Fans so lange ausharren mussten. Wir sind aber fest davon überzeugt, dass wir mit *Pokémon Colosseum* ein Spiel geschaffen haben, das die Leute auf jeden Fall mögen werden.

FRAGE: Steht das Szenario in *Pokémon Colosseum* in irgendeinem Zusammenhang mit den GBA-Spielen *Rubin & Saphir*? Wird man im Spiel vielleicht sogar einigen *R & S*-Charakteren begegnen?
Genius Sonority: Die Welt in *Pokémon Colosseum* ist sehr groß. Beim Erforschen der Locations begegnet man zahlreichen Charakteren. Diesmal haben wir uns jedoch darauf konzentriert, ein völlig neues Spiel zu kreieren.

FRAGE: Die hübschen Charaktere sehen nicht nur anders, sondern auch etwas ungewöhnlich aus. Was inspirierte Sie dazu?
Genius Sonority: Wir hatten die Absicht, die Kulisse des Spiels total anders zu gestalten und zu der tristen Wüstenumgebung einen passenden Helden zu kreieren. Er sollte deshalb erheblich wilder und verwegener aussehen.

FRAGE: Was ist das Geheimnis der Pokémon? Weshalb sind sie – Ihrer Meinung nach – immer noch so unglaublich erfolgreich?
Genius Sonority: Ein *Pokémon*-Game ist irgendwie nie richtig zu Ende. Selbst wenn man sie durchgespielt hat, bieten die Spiele durch verschiedene Linkmöglichkeiten noch immer ausreichend Anreiz. Ich denke, dass diese Tatsache viel dazu beiträgt.

FRAGE: Wie entstand eigentlich die Idee, einen Duell-Modus und einen Story-Modus zu integrieren?
Genius Sonority: Grund dafür war eigentlich die besondere Beschaffenheit der Spielplattform. Bislang verwirklichten wir diese Idee lediglich auf dem Handheld. Da lag es natürlich mehr als nahe, dieses Grundkonzept auch für den GameCube umzusetzen.

„Wir sind besonders stolz darauf, Spielern eine völlig neue Welt präsentieren zu können."

FRAGE: Auf welches Feature sind Sie in *Pokémon Colosseum* besonders stolz?
Genius Sonority: Eigentlich möchte ich kein Feature herausstellen. Wir sind aber sehr stolz darauf, dass wir Spielern eine völlig neue Welt präsentieren können.

FRAGE: Verraten Sie uns ein bisschen über zukünftige Pläne? Haben Sie Ideen, die Sie in naher Zukunft gerne verwirklichen würden?
Genius Sonority: Die Entwicklung von *Pokémon*-Games wird jedenfalls mit Sicherheit weiter voranschreiten. Ideen, die ich gerne verwirklichen würde? Hmm, mal sehen, ich bin ja schließlich noch sehr jung (lacht).

FRAGE: Hatten Sie bei der Entwicklung von *Pokémon Colosseum* irgendwelche Schwierigkeiten?
Genius Sonority: Die Entwicklungsphase war jedenfalls nicht gerade ein Kinderspiel. Aufgrund des unterschiedlichen Spielaufbaus war es wirklich gar nicht so einfach, eine Linkmöglichkeit mit den GBA-Versionen *Rubin & Saphir* zu integrieren.

FRAGE: Zocken Sie *Pokémon*-Spiele auch privat? Wie reagieren Sie, wenn Sie ein Duell verlieren?
Genius Senority: Selbstverständlich spielen wir auch privat *Pokémon-Games*. Sollten wir wirklich mal einen Kampf verlieren, drücken wir einfach auf den Reset-Button und dann ist alles wieder gut
(lacht herzlich).

FRAGE: Wir würden noch gerne von Ihnen wissen, wer ursprünglich die brillante Idee dazu hatte, die illustre Pokémon-Rasselbande mit diesen neuen schwarzen Kreationen zu bereichern?
Genius Senority: Die ursprüngliche Idee und das letztendliche Design dieser Exemplare verdanken wir unserem hauseigenen Cartoon-Spezialisten Mr. Hiro Moto-San.

N-ZONE: Vielen herzlichen Dank.

Mission: Impossible Operation Surma

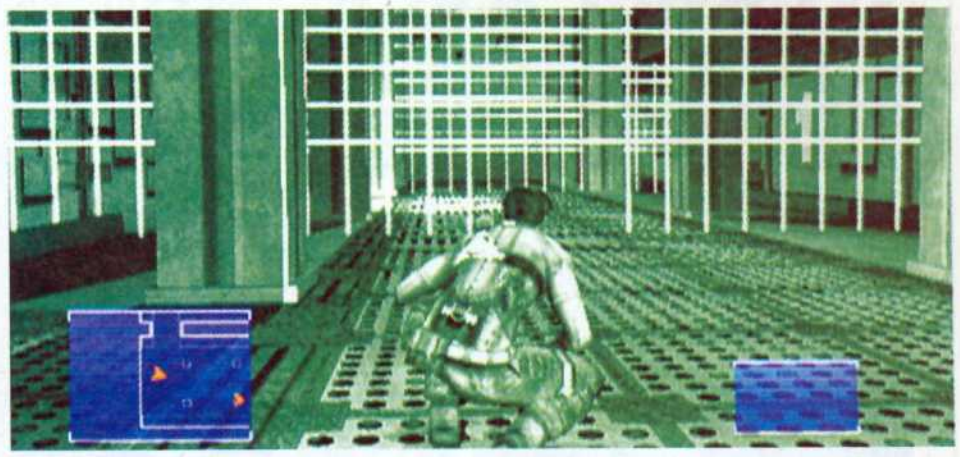
Und der Minister übernimmt natürlich **wieder keine Verantwortung...**

Angelehnt an die beiden Kinohits *Mission: Impossible 1* und *2*, erscheint für den GameCube nun das Agentenabenteuer *Mission: Impossible Operation Surma*. In der Rolle des Top-Geheimagenten Ethan Hunt erhaltet ihr in einer wunderschönen Intro-Sequenz, die sich am Grund des Meeresbodens abspielt, einen neuen Auftrag für euer Impossible-Mission-Force-Team, besser bekannt als IMF. Der zwielichtige Simon Algo hat auf dem Balkan eine Desinformationskampagne durchgeführt und die Macht in Jugarien übernommen. Euer Informant Mikail Marcou möchte sich absetzen und bietet dafür eine Minidisk, die wertvolle Informationen über Algos Massenvernichtungswaffen enthält.

Eure Aufgabe – wenn ihr sie denn annehmt – ist es, den Informanten zu treffen, die Disk zu sichern und das Surma-Netzwerk zu zerschlagen. Unterstützung erhaltet ihr durch die bekannten IMF-Agenten Billy Baird, Fahrer und Pilot, und Luther Stickell, Telemetrie-Experte, sowie den beiden neuen Agenten Jasmine Curry und George Spelvin, die euch in den Einsätzen hilfreich zur Seite stehen. Ihr beginnt eure Mission auf einer Feier anlässlich der fünfjährigen Herrschaft Algos. Während im Hintergrund das Feuerwerk explodiert, dringt ihr in die feindliche Basis ein.

ACHTUNG Im Waffentestgelände wird scharf geschossen.

BLUBB-BLUBB Ob euch diese Froschmänner wohlgesinnt sind?



NACHTSICHT Nur hiermit erkennt ihr Alarm auslösende Laserstrahlen.

HIGH-TECH-SPIELZEUG

Wie es sich für einen richtigen Geheimagenten gehört, steht euch jede Menge kleines, aber feines Werkzeug zur Verfügung, welches ihr auch dringend benötigt. Neben einer Betäubungspistole, einem Multifunktionsfernglas mit integriertem Fotoapparat (tolle Idee!), einem Schallbildwandler, einem elektronischen Dietrich, einem Nachtsichtgerät und Mikrokabeln erhaltet ihr auch eine EKW. Diese kleine Pistole sendet elektromagnetische Impulse, mit denen ihr lästige Überwachungskameras ausschaltet. Um euch unentdeckt auf feindlichem Gebiet bewegen zu können, solltet ihr sehr vorsichtig sein, denn überall patrouillieren Wachen. Wenn ihr aber erst einmal deren Laufrouten erkannt habt, sind sie keine Gefahr mehr, da die Gegner-KI extrem gering ist.

Falls euch doch einmal eine Wache zu nahe kommt und ihr keine Pfeile für die Betäubungspistole besitzt, hilft nur noch rohe Gewalt in Form von vier Schlagvarianten. Danach solltet ihr die regungslosen Körper in dunklen Ecken verstecken, sonst schlagen Kollegen oder Überwachungskameras Alarm. Wenn dieser ertönt, habt ihr etwa 25 Sekunden Zeit, um die Deaktivierung an Sicherheitsterminals vorzunehmen, sonst ist die Mission gescheitert.

ABWECHSLUNGSREICHES GAMEPLAY

Ethans Aufgaben in den einzelnen Abschnitten sind sehr vielfältig. Mal muss er einen Kontaktmann treffen, dann überwindet er geschickt Laserbarrieren, um anschließend Computerterminals zu hacken. Oder er fotografiert wahnsinnige Wissenschaftler, damit für spätere Missionen Masken erstellt werden können. Zeitweise schwebt er nur an einer Seilwinde durch den Raum, um aus Archiven bestimmte Dateien zu kopieren. Langeweile

KEUCH! Mit dem Fingerabdruck des Professors gelangt ihr durch die Tür.

INFO **GEWINNSPIEL**

Atari macht Geheimagenten aus euch

Gemeinsam mit Atari präsentieren wir euch heiße Preise rund um Ethan Hunt und sein IMF-Team. Gewinnen könnt ihr:

3x GameCube + Mission: Impossible Operation Surma

Um teilzunehmen, sende eine **SMS mit dem Text „NZ 41"** an folgende Nummer:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N·ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: MI
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der **19. Mai 2004**.

kommt wirklich nie auf. So unterschiedlich die Missionen auch sein mögen, *Mission: Impossible* spielt sich dennoch sehr geradlinig. Freiraum für alternative Lösungswege oder Erkundungstouren gibt es kaum. Technisch kann *Mission: Impossible* überzeugen. Das Spiel mit Licht und Schatten ist gut gelungen und Ethans Animationen sehen sehr flüssig aus. Schöne Zwischensequenzen treiben die Story voran. Der Sound unterstützt das Geschehen dezent, während die Sprachausgabe technisch zwar klasse ist, aber die Sprecher den Eindruck erwecken, als würden sie gleich einschlafen.

Obwohl *Mission: Impossible* an vielen Stellen bei *Splinter Cell* abkupfert, entwickelt sich bei *Mission Surma* ein eigenes Flair, das die Agentenatmosphäre gut rüberbringt.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA

Welcher Agent schleicht besser?

Wir haben *Mission: Impossible* mit dem aktuellen Stealth-Kracher *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* und *Splinter Cell* verglichen. Lest selbst, welcher Agent sich eigentlich nicht zu verstecken braucht.

MISSION: IMPOSSIBLE

FEATURES

Spielfigur: Ethan Hunt

Charisma: Der smarte IMF-Agent vertritt die Gentleman-Fraktion unter den Geheimagenten. Wirkt zurückhaltend, aber erledigt seine Jobs zu hundert Prozent und kann auf eine langjährige Berufserfahrung zurückblicken.

Story: Ethan Hunt soll auf dem Balkan für Ordnung sorgen. Diktator Simon Algo besitzt Massenvernichtungswaffen. Nehmt den Auftrag an und wendet die Gefahr ab!

Gameplay: Gelungene Mixtur aus Action-Elementen und Schleichpassagen. Nette Zwischensequenzen stimmen auf die kommende Mission ein. Gelungene Umsetzung der Steuerung.

Stealth-Action: Dank dümmlicher KI schlagen Wachen erst spät Alarm. Auf die Kameras solltet ihr aber Acht geben und euch möglichst oft im dunklen Schatten aufhalten.

UMFANG

Waffen: Unzählige Gadgets und Waffen erleichtern Ethan das schwere Agentenleben.

Spielzeit: Nach acht bis zehn Stunden ist die Operation Surma für Ethan Hunt beendet.

TECHNIK

Grafik: Tolles Spiel mit Licht und Schatten. Gute Texturen und flüssige Animationen.

Sound: Gute Sounduntermalung, aber leider kein Dolby Pro Logic II. Die Synchronsprecher klingen sehr gelangweilt.

Präsentation: Nette Zwischensequenzen, gute Story und die Filmvorlage machen *MI* zu einer guten Alternative, die *TTS* und *Splinter Cell* aber nicht das Wasser reichen kann.

GESAMTWERTUNG

METAL GEAR SOLID: TTS

FEATURES

Spielfigur: Solid Snake

Charisma: Der erfahrende Geheimagent wirkt stark und cool und trägt immer ein Stirnband. Aufgrund seiner ruhmreichen Vergangenheit eilt ihm sein exzellenter Ruf meist voraus und alleine sein äußeres Auftreten ist furchteinflößend.

Story: Die Foxhound-Organisation bringt eine atomare Abrüstungsanlage in ihre Gewalt und bedroht mit einer Atombombe die gesamte Welt. Ein Auftrag für Solid Snake!

Gameplay: Die spielerischen Elemente aus *MGS 2: Sons of Liberty* wurden übernommen. Leider wurden nicht alle Teile optimal in den Spielfluss integriert. Die Steuerung wurde optimal umgesetzt.

Stealth-Action: Arcadelastig. Das Blickfeld eurer Gegner ist entscheidend. Geräusche und Sichtbarkeit solltet ihr zwar nicht vernachlässigen, sind aber zweitrangig.

UMFANG

Waffen: Zahlreiche Waffen und Betäubungspistolen, aber wenige Gadgets.

Spielzeit: Um das Abenteuer komplett durchzuspielen, benötigt ihr etwa 10 bis 13 Stunden.

TECHNIK

Grafik: Tolle Charaktermodelle, stellenweise aber schwache Texturen. Geniale Cut-Scenes .

Sound: Ein Soundtrack, von dem sich mancher Hollywood-Film eine Scheibe abschneiden könnte.

Präsentation: Grandiose Zwischensequenzen, sehr gute Grafik und eine opulente Story machen *The Twin Snakes* zu allerfeinster Stealth-Action.

GESAMTWERTUNG

SPLINTER CELL

FEATURES

Spielfigur: Sam Fisher

Charisma: Aufsehenerregendes Auftreten. Er erledigt seine Aufträge ganz in Schwarz gekleidet. Nur mit einer Weste ausgerüstet, die allerdings viele hilfreiche Agenten-Werkzeuge enthält, die selbst Ethan Hunt neidisch machen würden.

Story: Sam Fisher ist Geheimagent der NSA. Immer wenn es um brisante Aufträge geht, wird er gerufen. Ist die nationale Sicherheit in Gefahr, so ist er der Problemlöser Nummer 1.

Gameplay: Sams Aktionen sind perfekt in die Missionen integriert und der Spieler kann Sams beeindruckende Fähigkeiten jederzeit geschickt einsetzen. Die Steuerung ist sehr präzise und leicht beherrschbar.

Stealth-Action: Sam Fisher definiert das Wort „Schleichen" neu. Der Schwerpunkt liegt hier auf lautlosem Abschließen der Mission, ohne Aufsehen zu erregen.

UMFANG

Waffen: Äußerst umfangreiche Sammlung von Agentenspielzeug und Waffen.

Spielzeit: Im Durchschnitt benötigt man für das erste Durchspielen 15 Stunden.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Sam glänzt mit tollen Animationen und beeindruckenden Licht-und-Schatten-Effekten.

Sound: Wirklich genialer Soundtrack und dazu die deutsche Synchronstimme von Nicolas Cage.

Präsentation: *Splinter Cell* überzeugt vor allem durch das Stealth-Gameplay. Eine bombastische Präsentation wie bei *MGS* werdet ihr aber nicht erleben.

GESAMTWERTUNG

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAME CUBE

Umfang: 5 Missionen
Ladezeit: 6 Sekunden
Sound: Stereo
Grafik: ★★½
GESAMT: ★★½

XBOX

Umfang: 5 Missionen
Ladezeit: 6 Sekunden
Sound: Dolby Digital 5.1
Grafik: ★★★
GESAMT: ★★★

PLAYSTATION 2

Umfang: 5 Missionen
Ladezeit: 8 Sekunden
Sound: Stereo
Grafik: ★★½
GESAMT: ★★½

FAZIT: Die Xbox-Version sieht am Besten aus. GameCube- und PS2-Fassung fallen nur minimal ab.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
geht auf unmögliche Mission.

Atari liefert mit *Mission: Impossible* eine gelungene Versoftung der Kino-Hits. Schon die Original-Titelmusik im Intro stimmt super auf das kommende Spielgeschehen ein. Als alter *IMF*-Fan war ich sehr froh, dass das Spiel auch in spielerischer Hinsicht überzeugend geworden ist. Besonders die vielen Gadgets, die Ethan im Spielverlauf benutzt, sind originell und schaffen eine perfekte Film-Atmosphäre. Lediglich die schwache KI bremst etwas den Spielspaß, da sie keinerlei Herausforderung darstellt.

TEST

MISSION: IMPOSSIBLE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Paradigm Entertainment
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.mi-game.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **31. März**	Preis **Ca. € 30.-**

- ⊕ **Viel Agentenspielzeug**
- ⊕ **Tolle Präsentation**
- ⊖ **Schlechte Gegner-KI**
- ⊖ **Sehr geradlinig**

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Trotz zahlreicher Funktionen und teilweiser Doppelbelegung einfache und intuitive Steuerung."

STEUERUNG **84%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	71%	- %	**80%**

„Geradliniges Agentenabenteuer mit abwechslungsreichem Gameplay, aber dümmlicher KI."

Conan

Barbarisches Gemetzel oder durchdachtes Hack & Slay?

Nach *Knights of the Temple* schickt TDK nun sein zweites Actionspektakel in den Kampf: *Conan*. Als der mutige Krieger nach Jahren in sein Heimatdorf zurückkehrt, wird er von einer Horde fremder Reiter überrascht, die fluchtartig seine Heimat verlassen. Als er das Dorf betritt, sieht er die Folgen einer brutalen Schlacht: Die Häuser sind niedergebrannt, die Vorräte geplündert und die Bewohner wurden im wahrsten Sinne des Wortes hingerichtet. Von Conans Familie hat niemand überlebt. Voller Wut sinnt Conan auf Vergeltung und begibt sich auf einen Rachefeldzug durch das einst idyllische Land Hyboria. Nach dem unglaublich langen und stimmungsvollen Intro übernehmt ihr die Kontrolle über Conan, als er die Reiterschar zum Pass des schwarzen Berges verfolgt.

DUTZENDE COMBOS IN TOLLER KULISSE

Auf seinem Feldzug laufen Conan allerlei seltsame Kreaturen über den Weg. Weiße Wölfe, überdimensionale Würmer, bösartige Lichtgestalten, Krieger und blutrünstige Eisbären kreuzen im Dutzend euren Weg. Aber was wäre ein Hack & Slay ohne entsprechende Bewaffnung und Combo-Möglichkeiten? Neben einer Axt stehen euch für den Angriff auch ein Schwert und ein tödlicher Morgenstern zur Verfügung. Die integrierten Angriffsmöglichkeiten sind atemberaubend. Über 50 Varianten können im Laufe des Spiels freigeschaltet werden. Für jeden besiegten Gegner erhaltet ihr – wie bei einem Rollenspiel – Erfahrungspunkte, mit denen ihr die An-

CONTINUE Wenn ihr sterbt, dürft ihr in der Arena des Gottes Chrom um ein weiteres Leben spielen.

IDYLLISCH trifft aber nu die Landschaf

RIESIG Dieser Eisw will bestimmt nur spie

DETAILS Im hohen Schnee versinkt ihr fast bis zu den Knien.

griffs-Combos erkaufen könnt. Da jeder Angriff in drei Ausbaustufen verfügbar ist, müssen Hunderte von Gegnern ihr Leben lassen, um alle Möglichkeiten ausschöpfen zu können. Besonders Kämpfe gegen zwei oder drei Gegner erfordern schon einiges an Taktik, um unbeschadet davonzukommen. Jeder Angriff hat spezielle Funktionen: Während der Schwunghieb die Verteidigung durchbricht, richtet sich ein gedrehter Stich gegen den Oberkörper des Angreifers und fügt ihm schweren Schaden zu.

Bei den vielen Kämpfen habt ihr nur selten Gelegenheit, die schönen Landschaften zu betrachten, durch die Conan in seinem Abenteuer stapft. Angefangen von den verschneiten Bergen über die Eishöhlen und die Festung der Geister bis hin zu den Dschungeln von Darfar wird die Fantasy-Atmosphäre eindrucksvoll eingefangen und überzeugt mit zahlreichen netten Details wie etwa lodernden Fackeln, Schneegestöber und ungemütlichem Regen. Unterstützt von fantastischem Sound, welcher durch klassische Stücke und orchestrale Gesänge glänzt, kommt gut die Stimmung jener Welt rüber, die Robert E. Howards in seinen Büchern um Conan beschrieben hat. Zusätzlich verwöhnt die Original-Synchronstimme von Arnold Schwarzenegger das Ohr des Spielers.

ABER DIE TECHNIK ...

Conan wäre also ein tolles Fantasy-Spektakel, wenn da nicht die mangelnde technische Umsetzung den Spielspaß etwas mindern würde. Die Entwickler haben das Land Hyboria wirklich toll dargestellt, die Texturen könnten aber detaillierter sein. Die Charaktere wirken etwas zu polygonarm, um zu überzeugen. Zahlreiche Ruckler, kleine Clippingfehler sowie die verbesserungswürdige Kamera dämpfen den Spielspaß zusätzlich. Und trotzdem macht *Conan* auf Grund der vielen Schlagkombinationen, tollen Atmosphäre und abwechslungsreichen Areale viel Spaß. Action-Freude und Conan-Fans sollten sich den Titel ruhig einmal anschauen.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK CONAN

Ritter gegen Barbar

Unser Detail-Check verrät euch, welches Fantasy-Spektakel mehr Spielspaß bietet.

CONAN

UMFANG	★★★★☆
Story: Anhänger des Geier-Clans haben Conans Dorf ausgelöscht. Er sinnt auf Rache und macht sich auf in den Kampf.	
Spielzeit: Ca. 15 Stunden.	
Besonderheiten: Original-Synchronstimme von Arnold Schwarzenegger, Combo-Moves.	

GAMEPLAY	★★★☆☆
Steuerung: Das Kampfsystem funktioniert sehr gut, aber die Fortbewegung ist mühsam.	
Magie: So etwas braucht Conan nicht!	
Atmosphäre: Mystisch angehaucht mit netten Effekten, abwechslungsreiche Szenarien.	
Präsentation: Fantasievoll, viele lange Zwischensequenzen, die aber ruckeln.	
Abwechslungsgrad: Hoch, optisch sehr unterschiedliche Welten; Action steht eindeutig im Vordergrund.	
Aktionen: Laufen, Hauen, Sammeln, Lösen von einigen Minirätseln. Die Kämpfe haben den Hauptanteil.	

TECHNIK	★★★☆☆
Grafik: Viele tolle Landschaften und unzählige Monster, leider qualitativ etwas schwach.	
Sound: Absolut spitze. Das Fantasymärchen wird abwechslungsreich untermalt.	
Fazit: Gelungenes Hack & Slay, das mit den tollen Szenarios und einem guten Kampfsystem überzeugen kann, technisch aber leider etwas enttäuscht.	

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

KNIGHTS OF THE TEMPLE

UMFANG	★★★★½
Story: Ritter Paul soll die hübsche Adelle aus den Fängen von Lord Bischof befreien und so den Untergang der Welt verhindern.	
Spielzeit: Ca. 12 Stunden.	
Besonderheiten: Combo-Moves, göttliche Magie, ausbaufähige Kampftechniken.	

GAMEPLAY	★★★★☆
Steuerung: Trotz zahlreicher Schlagvarianten sehr gut beherrschbar.	
Magie: Vier göttliche Fähigkeiten.	
Atmosphäre: Düster und geheimnisvoll mit tollen grafischen Effekten.	
Präsentation: Sehr stimmungsvoll, schöne Zwischensequenzen.	
Abwechslungsgrad: Hoch, zahlreiche unterschiedliche und stimmungsvolle Schauplätze im Mittelalter.	
Aktionen: Kämpfen, Laufen und zahlreiche unterschiedliche Rätsel, die etwas anspruchsvoller sind als in *Conan*.	

TECHNIK	★★★★☆
Grafik: Feine Texturen, butterweiche Animationen, leider minimale Clippingfehler.	
Sound: Toller Soundtrack, der die Atmosphäre perfekt ergänzt, kein Pro Logic II.	
Fazit: *Knights of the Temple* spielt sich fantastisch. Aufgrund der besseren Technik hat das atmosphärische Hack & Slay um Ritter Paul klar die Nase vorn.	

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak schwingt den Morgenstern.

Endlich kann ich mit Conan in den Kampf ziehen. Darauf habe ich lange gewartet. Besonders die zahlreichen Schlagvarianten und die tolle Atmosphäre konnten mich begeistern. Durch die Erfahrungspunkte erhält das Spiel einen tollen Rollenspiel-Einschlag. Hätten die Entwickler die Technik nicht so vernachlässigt, wäre eine höhere Wertung drin gewesen.

TEST CONAN

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Cauldron
Speichern:	12+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.tdk.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	**Ab 16 Jahren**
Termin	Preis
20. Mai	**Ca. € 60,-**

- ⊕ **Tolle Atmosphäre**
- ⊕ **Orchestraler Soundtrack**
- ⊖ **Teils schwache Texturen**
- ⊖ **Leichte Ruckler**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Das Kampfsystem ist sehr gut durchdacht und intuitiv, während die direkte Steuerung beim Laufen etwas hakt."

STEUERUNG **77%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	81%	65%	**73%**

„Atmosphärisches **Fantasy-Abenteuer** mit tollem Kampfsystem, aber einigen Technikschwächen."

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE

Umfang:	6 Level
Ladezeit:	6 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★☆
GESAMT:	★★☆

PLAYSTATION 2

Umfang:	6 Level
Ladezeit:	7 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★☆
GESAMT:	★★☆

XBOX

Umfang:	6 Level
Ladezeit:	6 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★★
GESAMT:	★★★

FAZIT: Fazit: Die Xbox-Fassung ist mit Abstand am Besten. Im direkten Vergleich enttäuschen PS2 und GameCube-Version etwas. Halten sich die Unterschiede der Ladezeiten noch in Grenzen, fällt die Grafik auf GameCube und PS2 ab.

„Unser Hauptaugenmerk lag besonders auf den stimmungsvollen Kämpfen."

Marian Holler

Mit Conan zieht ein weiterer **Action-Titel** in die Schlacht.

Conan trifft auf harte Konkurrenz im Action-Genre. Wodurch sich der Titel von den Wettbewerbern abhebt, lest ihr in unserem Interview mit Marian Holler, PR-Manager des Entwicklerstudios Cauldron.

N-ZONE: Wie ist die Idee zu *Conan* entstanden?
Marian Holler: Wir haben schon lange darüber nachgedacht, ein Action-Adventure zu produzieren. Nachdem wir unsere laufenden Projekte abgeschlossen hatten, haben wir ein Spielkonzept und eine frühe Demo unserer technischen Möglichkeiten entwickelt. Danach haben wir Kontakt zu den Leuten von TDK aufgenommen, die auf die Idee kamen, die *Conan*-Lizenz für ein Spiel zu nutzen, da sie einen bekannten Charakter und eine umfangreiche Fantasywelt bietet. Wir alle sind große Fans von *Conan* und glauben, dass diese Welt perfekt zum Action-Adventure-Genre passt. Also haben wir versucht, unsere Vorstellung von der Welt Hyboria im Spiel umzusetzen.

N-ZONE: Was ist der Unterschied zwischen *Conan* und anderen Action-Adventures wie *Eternal Darkness* oder *Knights of the Temple*?
Marian Holler: *Conan* ist ein klassisches Action-Adventure mit einer riesigen und einzigartigen Welt, die es zu erkunden gilt. Das Spiel bietet eine gute Mischung aus Kämpfen, Erkunden und dem Lösen von verschiedenen Rätseln. Wir haben ein motivierendes Skill-System integriert, das es dem Spieler erlaubt, Conans Fähigkeiten individuell auszubauen sowie neue Moves und den Umgang mit zahlreichen Waffen zu erlernen. Es ist ein sehr episches Spiel, welches den Spieler stundenlang in seinen Bann zieht.

RIESIG Conan bietet über 60 Levels mit jeder Menge Cut-Scenes.

„Wenn die Fans eine GBA-Version wünschen, denken wir darüber nach."

N-ZONE: Worauf haben Sie bei der Entwicklung von *Conan* besonderen Wert gelegt?
Marian Holler: Unser Hauptaugenmerk lag auf den atmosphärischen Kämpfen. Sie sind schnell, erbarmungslos und adrenalingeladen. Wir haben zudem ein einfach zu handhabendes Combo-System entwickelt, weil wir den Spieler direkt in die Action stürzen wollten, ohne ihn mit einer komplizierten Steuerung zu konfrontieren. Dies trifft auch auf das Skill-System zu, welches den Spieler permanent motiviert.

N-ZONE: Haben Sie die Atmosphäre der Filme oder die Welt aus den Büchern von R.E. Howard einzufangen versucht?
Marian Holler: Die größte Aufgabe war, *Conan* und die Welt aus den Büchern zu beschreiben. Allerdings hat uns der Film sowohl bei der Umsetzung der Kampfsequenzen als auch bei der Auswahl der Musik inspiriert. Letztere unterstützt die großartige Atmosphäre des Spieles und vermittelt dem Spieler ein Gefühl für die verschiedenen Umgebungen.

N-ZONE: Das recht barbarische Thema führt zu sehr gewalttätigen Szenen. Mussten Sie sich bei der Gewaltdarstellung einschränken, um einer Indizierung in Deutschland zu entgehen?
Marian Holler: Die Welt von Conan ist gefährlich. Aus diesem Grund nutzt Conan all seine Kräfte, um zu überleben. Das Spiel wird dieser Tatsache gerecht. Wir haben so viel Gewaltdarstellung implementiert, wie notwendig war, um die Atmosphäre der Fantasywelt perfekt darzustellen.

N-ZONE: Viele Leser beschweren sich über zu kurze Spiele. Wie sehen Sie das?
Marian Holler: *Conan* ist ein großes Multiplattform-Projekt mit über 60 Levels und eineinhalb Stunden In-Game-Animationen und Cutscenes. Hier sollte es keine Probleme geben.

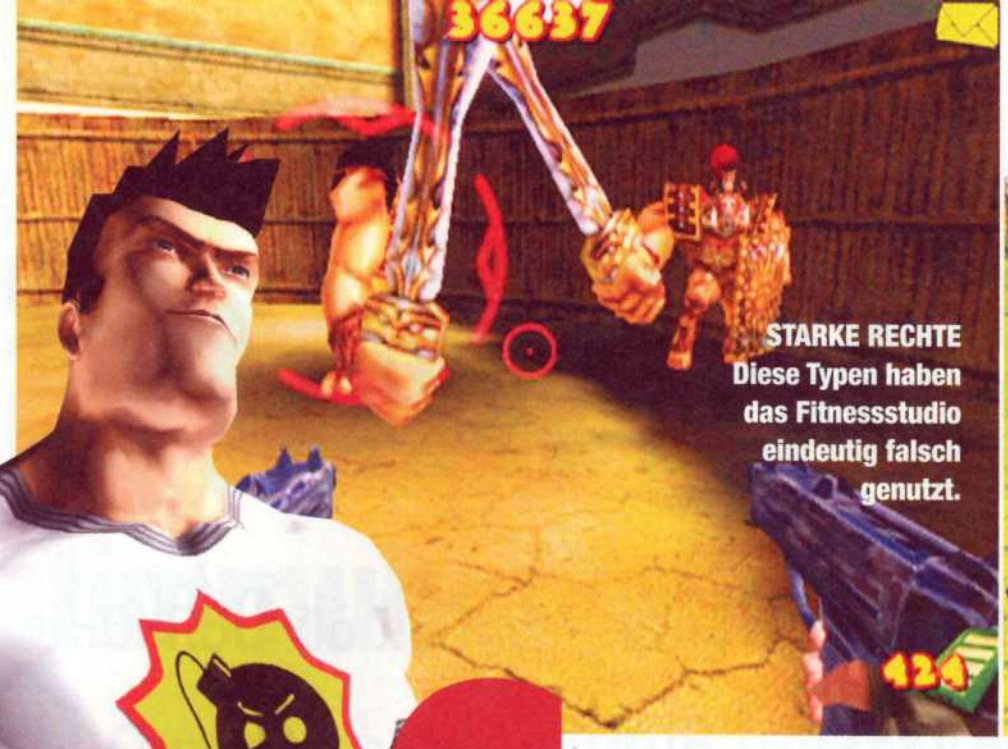
N-ZONE: Wird es eine Umsetzung für den GBA geben?
Marian Holler: Wenn die Fans dies wünschen, werden wir darüber nachdenken.

N-ZONE: Wird *Conan* 2 für den GameCube erscheinen?
Marian Holler: Es gibt noch keine Entscheidung zu *Conan* 2. Wir werden sehen, ob die Spieler den ersten Teil mögen.

N-ZONE: Arbeiten Sie an weiteren Titeln für den GameCube oder den GBA?
Marian Holler: Der nächste Titel wird ein Multiplattform-Titel, der auch für den GameCube oder GBA erscheinen könnte.

N-ZONE: Herzlichen Dank für das Gespräch.

GASTFREUNDSCHAFT kennen diese Höhlenbewohner leider nicht.



STARKE RECHTE Diese Typen haben das Fitnessstudio eindeutig falsch genutzt.

SERIOUS JEEP Mit einem fahrbaren Untersatz ist Sam gleich doppelt so gefährlich.

SeriousSam
The Next Encounter

Ballern, ballern und nochmals ballern – so lässt sich Serious Sam am treffendsten beschreiben.

ZWEISCHNEIDIGE GRAFIK Tolle Texturen stehen der unzeitgemäßen Level-Architektur gegenüber.

VOLL IN RAGE Wenn man eine bestimmte Anzahl an Gegnern in einer Combo erledigt hat, rastet Sam total aus.

Auf dem PC hat *Serious Sam* bereits zwei Auftritte hinter sich und ist vielen Spielern schon ein Begriff. Konsoleros hatten bis jetzt nur auf der Xbox die Chance, Hunderte von außerirdischen Finsterlingen das Fürchten zu lehren. Mit *Serious Sam: The Next Encounter* liefert Rockstar Games auch GameCube-Spielern neues Action-Futter.

STORY? WELCHE STORY?

Die Geschichte ist – wie bei allen anderen *Serious Sam*-Teilen – vollkommen nebensächlich und kann in einem Satz beschrieben werden: Sam reist durch die Zeit und erledigt Aliens, die an die Macht wollen. Punkt. Nicht mehr und nicht weniger. Die Story nimmt sich genauso wenig ernst wie der Rest des Spiels. Schon im ersten Level fällt das extrem comicartige Design auf, das durch die total abgedrehten Gegner und die Punkteeinblendung über jedem erledigten Widersacher nochmals betont wird. Wenn man es zudem schafft, mehrere Gegner nacheinander zu erledigen, gerät Sam so richtig in Rage und ruft zur Super-Combo „Tötungs-Orgie" auf, die es ihm ermöglicht, sich kurze Zeit sehr schnell zu bewegen. Am Ende jedes Levels werden die Zeit, die Anzahl der Abschüsse – die übrigens meist weit über 100 liegt – und die Zahl entdeckter Geheimnisse bewertet. Eine Medaille gibt es darüber hinaus auch. Je schneller man durch die Levels kommt und je mehr Kills erzielt werden, desto besser schneidet man ab. Und das gilt für das gesamte Spiel. Moment! War da nicht noch etwas. Hm, mal nachdenken … Nö, das Spiel besteht wirklich nur aus ballern, ballern und ballern. Auf dem Weg durch die Levels kommen einem Dutzende von Gegnern vor das Visier einer doppelläufigen Schrotflinte, eines XPLM4000-Raketenwerfers oder einer XM-4000-Minigun. Insgesamt stehen dem Spieler zwölf Waffensysteme zur Verfügung. Und über jede neu hinzugekommene freut sich Sam wie ein kleines Kind und macht dies durch einen witzigen Spruch deutlich. Nachdem man alle Feinde in einem Abschnitt beseitigt hat, erscheint entweder ein nützliches Item, das als Lohn für die Mühe eingesammelt werden kann, oder es wird ein neuer Weg zugänglich.

VOLLES HAUS So viele dicke Brocken setzen viel Feuerkraft voraus.

DEATHMATCH Zu viert kann man sich in drei Spielmodi durch die Levels jagen.

Und kaum denkt man, es kehre endlich etwas Ruhe ein, kommen wieder Dutzende von Gegnern auf einen zu. So in etwa sieht jeder der knapp 40 Levels der Einzelspieler-Variante aus. Hört sich langweilig an? Wird es nach den ersten zehn bis zwölf Levels auch. Mit einem Kumpel kann man sich kooperativ durch das gesamte Spiel ballern, was aber nur bedingt motiviert. Die anderen drei Mehrspieler-Modi – Deathmatch, Behalte die Flagge und Gib die Bombe ab – sind ebenfalls nur für eine kleine Runde zwischendurch zu gebrauchen.

SOLIDE TECHNIK

In technischer Hinsicht ist *Serious Sam* ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite bekommt man – zumindest im Einzelspieler-Modus – butterweiche 50 Bilder pro Sekunde, hochauflösende Texturen, nette grafische Effekte wie Druckwellen und riesige Levels zu Gesicht. Auf der anderen Seite mangelt es den Umgebungen an architektonischer Finesse, was sich vor allem in der kantigen Gestaltung niederschlägt. Auch die Gegner wurden mit einem Mindestmaß an Polygonen erstellt. Dennoch bietet *Serious Sam* spaßigen Ego-Shooter-Stoff für zwischendurch, der durch Action am laufenden Band und total abgedrehte Gegner für kurze Zeit unterhält. Bei dem günstigen Preis sollte man mal einen Blick riskieren.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK SERIOUS SAM - THE NEXT ENCOUNTER

Action ohne Anspruch!

Reichen das lose Mundwerk und der nervöse Abzugsfinger aus, um *Judge Dredd* zu übertrumpfen?

SERIOUS SAM

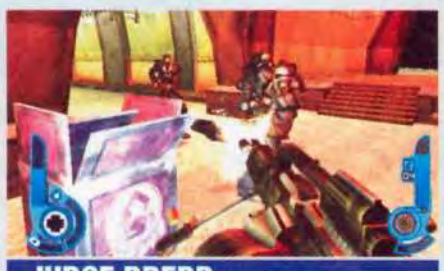
SPIELBARKEIT ★★★☆☆
Die Steuerung von Sam ist sehr direkt und somit gut spielbar ausgefallen. Zudem macht die Tasten-Voreinstellung Sinn und lässt keine Wünsche offen.

UMFANG ★★★☆☆
Motivation: Die Einzelspieler-Variante beschäftigt den Spieler nur aufgrund des Umfangs für längere Zeit.
Anzahl der Missionen: Über 40 Missionen im Einzelspieler-Modus.

MEHRSPIELER ★★★★☆
Anzahl der Spielmodi: Ein Kooperations-Modus und zusätzlich drei Mehrspieler-Varianten unterhalten für kurze Zeit. Allerdings hat *Judge Dredd* mehr zu bieten.
Spieleranzahl: Vier, mit geteiltem Bildschirm.

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Flüssige 50 Bilder pro Sekunde und sehr gute Texturen stehen einer unzeitgemäßen Levelarchitektur und minimalistisch gestalteten Gegnern gegenüber.
Sound: Interaktive Musik und witzige Soundeffekte unterstreichen die pausenlose Action auf dem Bildschirm.
Präsentation: Eindeutig comicorientiert. Die witzigen Sprüche von Sam lockern die Action gekonnt auf.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆



JUDGE DREDD

SPIELBARKEIT ★★★☆☆
Hakelige Steuerung mit unsinniger Tastenbelegung erschwert das Spielen. Das Wechseln der Waffen und das Nachladen dauern viel zu lange.

UMFANG ★★★☆☆
Motivation: Der Story-Modus ist sehr kurz und mit etwas Übung auch für Anfänger viel zu schnell durchgespielt.
Anzahl der Missionen: Elf Levels plus eine Trainingsmission.

MEHRSPIELER ★★★★☆
Anzahl der Spielmodi: Ein Kooperations-Modus und zusätzlich sechs Mehrspieler-Varianten sorgen dafür, dass der Titel mit Freunden für kurze Zeit Spaß macht.
Spieleranzahl: Vier, mit geteiltem Bildschirm.

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Schwache Texturen, teilweise starke Ruckler und schlechte Gegneranimationen zeugen von der schwachen Technik. Die Physik-Engine ist seltsam.
Sound: Die Musik und die Soundeffekte sind besser gelungen als die Grafik. *Judge Dredd* reißt immer einen flotten Spruch.
Präsentation: Leider machen die technischen Schwächen den Einzelspieler-Modus schnell uninteressant.

GESAMTWERTUNG ★★½☆☆

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak schaltet sein Gehirn einfach ab.

Eigentlich muss man Take 2 ja richtig dankbar sein, uns GameCube-Besitzern einen Ego-Shooter zu bringen. Denn gerade an solcher Software mangelt es in letzter Zeit auf dem Cube doch erheblich. *Serious Sam: The Next Encounter* ist auch durchaus ein sehr ordentliches Spiel, hohe Ansprüche darf man allerdings nicht haben. Denn hier handelt es sich um einen Shooter der Marke „Gehirn abschalten". Großartige Rätsel, verwinkeltes Leveldesign oder gar intelligente Gegner braucht hier niemand zu erwarten. Aber wer einfach mal seine Aggressionen abbauen möchte, der ist hier genau richtig am Platz. Sehr gut gefallen haben mir auch der kooperative Zweispieler-Modus, der relativ große Umfang und die intuitive Steuerung. Wenig begeistert hat mich dagegen die nicht ganz zeitgemäße Grafik. So kann man sich zwar stets über butterweiche 50 Bilder pro Sekunde freuen, von einer aufwendigen Level-Architektur scheinen die Entwickler jedoch noch nichts gehört zu haben. Zum günstigen Budget-Preis ist *Serious Sam* aber ein echtes Schnäppchen.

TEST
SERIOUS SAM

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Climax Studios
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.take2.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Erhältlich**
Termin **Ab 16 Jahren**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊕ **Umfang**
- ⊕ **Gute Steuerung**
- ⊖ **Wird schnell langweilig**
- ⊖ **Grafik nicht zeitgemäß**

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Die Voreinstellung und die direkte Steuerung sind sehr gut gelungen. So machen Shooter Spaß."

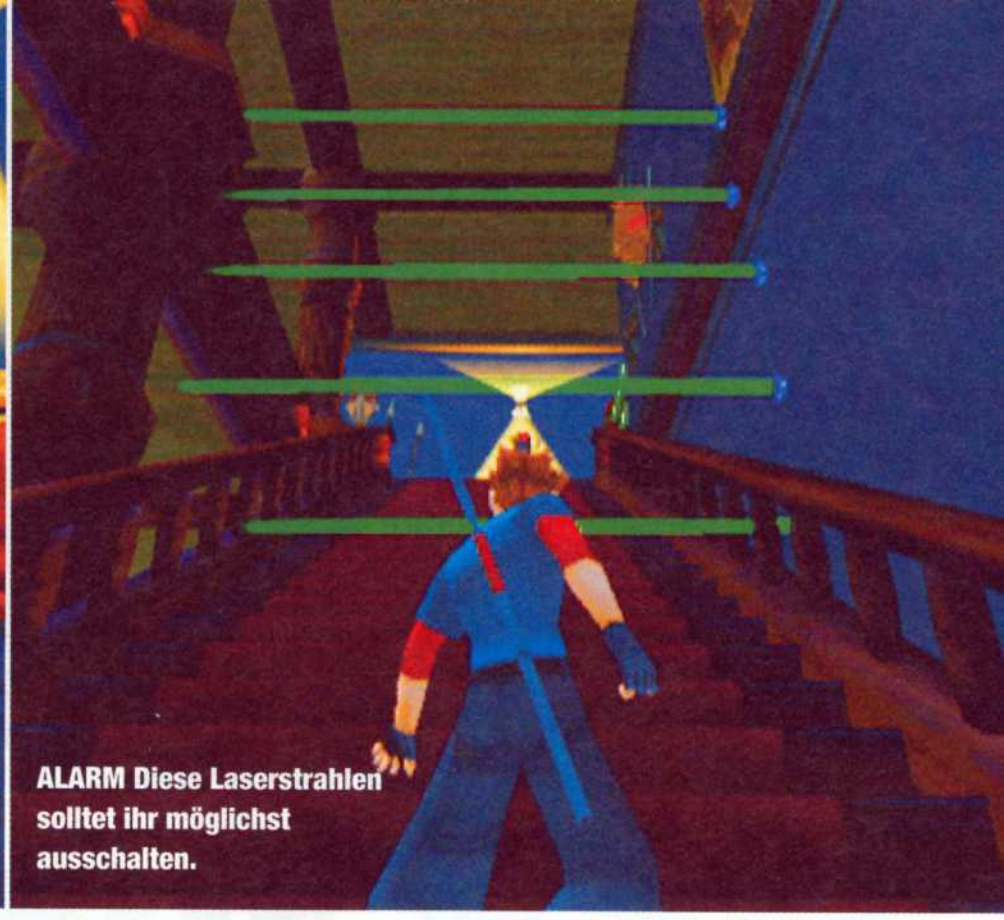
STEUERUNG **82%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	65%	72%	**72%**

„Sehr kurzweiliger, aber auf Dauer etwas eintöniger **Shooter zu einem unschlagbaren Preis!"**

FIES Um Roboter zu erledigen, solltet ihr euch vorsichtig anschleichen.



ALARM Diese Laserstrahlen solltet ihr möglichst ausschalten.

Carmen Sandiego

Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln

Die **berühmt-berüchtigte Meisterdiebin** kehrt zurück.

Ältere Videospieler werden bei dem Namen Carmen Sandiego hellhörig, erinnert er sie doch an zwei interessante Adventure-Education-Titel für diverse Systeme (Mega Drive, SNES etc.). Damals musstet ihr Carmen sowohl durch die gesamte Weltgeschichte als auch um den kompletten Erdball jagen, um sie dingfest zu machen. In ihrem neuesten Spiel taucht sie urplötzlich wieder auf, nachdem sie jahrelang von der Bildfläche verschwunden war. Der Grund: Ein Diamant, der die Weisheit aller Nationen enthält, ist in einem Tempel tief im Dschungel versteckt. Den Weg dorthin beschreiben acht Kartenstücke, die in altertümlichen Trommeln verborgen sind. Als auszubildender Geheimagent Jole seid ihr zur falschen Zeit am richtigen Ort. Während eure Kollegen Carmen in Sibirien auflauern, erwischt ihr die Meisterdiebin fast zufällig vor einem New Yorker Kunstmuseum. Hat sie es auf den kostbaren Diamanten abgesehen?

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
wollte ein Adventure

... und bekommen habe ich ein Jump & Run mit Rätseleinschlag. Nachdem ich diesen Schock verdaut hatte, konnte mich *Carmen Sandiego* doch einige Stunden fesseln. Leider bietet das Spiel weder optische Highlights noch großartige spielerische Abwechslung. Aber die coole Story um die Jagd nach Carmen konnte mich durchaus begeistern. Für mich als alten *Carmen Sandiego*-Fan war es ein gelungener, wenn auch etwas gewöhnungsbedürftiger Auftritt der Meisterdiebin auf Nintendos GameCube.

ADVENTURE ADE, JUMP & RUN OLÉ?

Galt es in früheren *Carmen Sandiego*-Spielen, die berühmte Meisterdiebin mithilfe zahlreicher Hinweise aufzuspüren, entpuppt sich dieser Teil als geradliniges Jump & Run mit kleinem Rätseleinschlag. Als Nachwuchs-Jole ist es eure Aufgabe, Carmen Sandiego an der Bergung des „Diamanten der Weisheit" zu hindern und sie festzunehmen. In jedem Level müsst ihr dazu fünf Hinweise finden, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen und der kriminellen Schönheit auf der Spur zu bleiben. Jole schlägt sich dabei ziemlich wacker und ist ein regelrechtes Naturtalent. Er läuft und springt schon fast wie ein erfahrener Geheimagent, hangelt sich an Vorsprüngen entlang, schleicht vorsichtig über einen Fenstersims oder hechtet mit einem Stab über tiefe Abgründe. Mit diesem bekommen auch Carmens zahlreiche Roboter eines auf die Zwölf und werden so außer Gefecht gesetzt. Überwachungskameras schaltet ihr dagegen mit eurem Blasrohr aus. Äußerst wichtig, da sie sonst Alarm auslösen und ihr zum letzten Wegpunkt zurückgesetzt werdet. Die Jump&Run-Passagen werden durch kleinere Rätseleinlagen, etwa Schalter betätigen oder Geheimcodes sammeln, dezent aufgelockert. Die unterschiedlichen Szenarien sind durchaus vielfältig und abwechslungsreich, wenn auch das Gameplay im späteren Verlauf wenig neue Aufgaben bereithält. Optisch sind die Levels gut gestaltet, hätten aber wesentlich texturreicher ausfallen können. Die Abschnitte wirken, obwohl es einige nette Details wie zum Beispiel umherfliegende Tauben gibt, etwas trist und steril. Ein solider Titel, der allen *Carmen Sandiego*-Fans ganz sicher gefallen dürfte.

SASCHA DOWIDAT

TEST
CARMEN SANDIEGO

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	A2M
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet: **www.acclaim.de**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **40,- €**

⊕ **Kultserie**
⊕ **Viele Szenarien**
⊖ **Schwache Grafik**
⊖ **Zu wenig Abwechslung**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

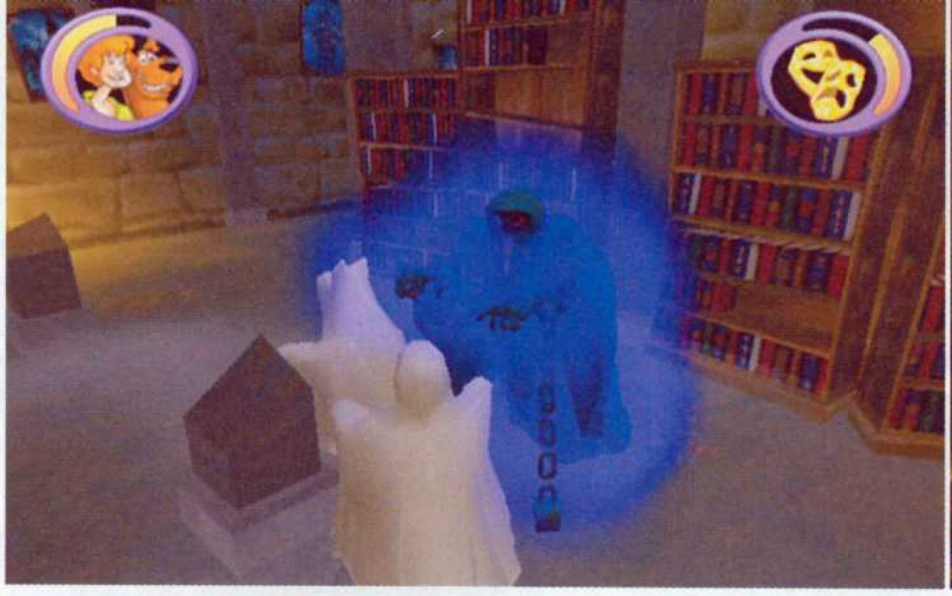
„Gelungene Steuerung, die auch für Anfänger schnell zu erlernen ist und flüssig von der Hand geht."

STEUERUNG **84%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	65%	– %	**70%**

„Solides Jump & Run mit vielen Szenarien, aber wenig spielerischer Abwechslung."



PRAKTISCH Mit übergestülptem Laken mogelt ihr euch an Geistern vorbei.

KEIN EINLASS Irgendetwas haben die beiden wohl übersehen.

Scooby-Doo! Fluch der Folianten

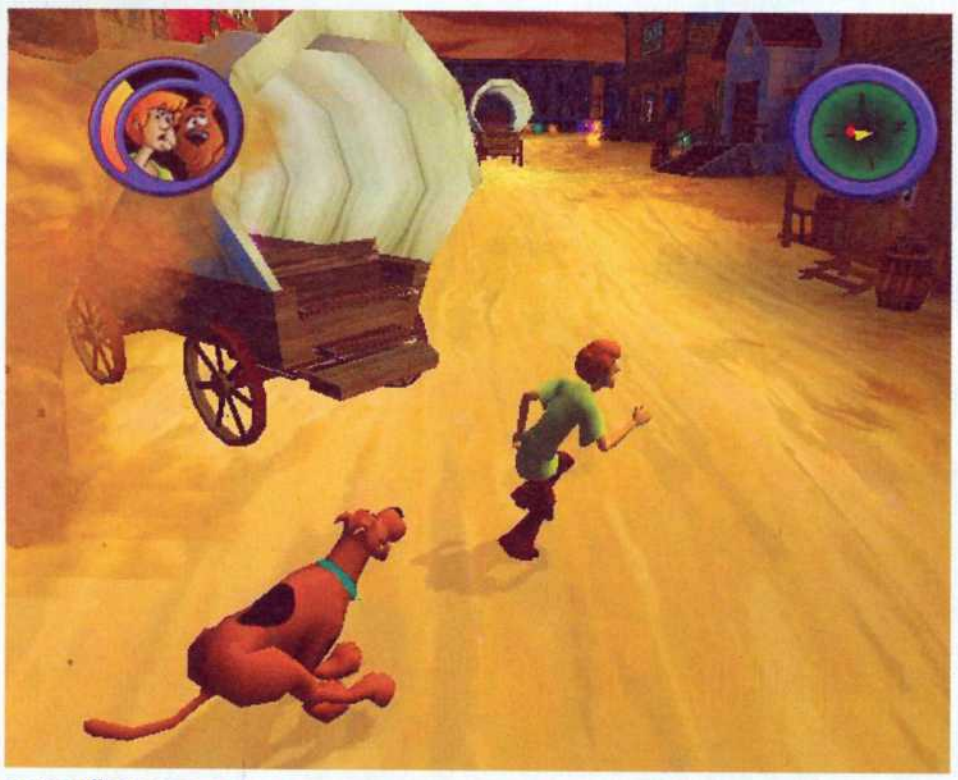
Nach der Nacht der 100 Schrecken **geht die Monsterjagd weiter.**

Diesmal dürft ihr Scooby-Doo und Shaggy dabei unterstützen, dem skrupellosen Großindustriellen Sherman und der verrückten Wissenschaftlerin Selena Jones das Handwerk zu legen. Die beiden beabsichtigen nämlich, mithilfe von Gehirnwäsche-Antennen die Weltherrschaft an sich zu reißen. Zuvor aber gilt es, die Universitätsbibliothek in Hambridge von allerlei Poltergeistern zu befreien, sowie in einem Filmstudio, einem Wildwest-Park, in den Sümpfen und im Hauptquartier der Sherman Tech Corporation ordentlich aufzuräumen. Ob ihr dazu lieber den verfressenen Scooby-Doo oder Angsthase Shaggy steuert, bleibt euch überlassen.

CHARAKTER-WECHSEL

Mit einem kurzen Druck auf die „Y"-Taste könnt ihr jederzeit zwischen den beiden Protagonisten hin- und herschalten. Schleichend, springend oder kriechend müssen die fünf Levels obendrein nach allerlei Sandwich-Zutaten durchforstet werden. Findet ihr in einer Stage alle Beilagen, erzockt ihr euch dadurch ein nettes Mini-Game. In diesen kurzen Spieleinlagen geht ihr entweder erneut auf Gespensterjagd, fahrt Motorrad oder brettert mit einer Lore durch die Prärie. Außerdem winkt als freischaltbares Extra noch ein Trailer zum Kinofilm *Scooby-Doo 2: Die Monster sind los*. Wie üblich sorgen witzige Soundeffekte und lustige Animationen für den aus den Comics bekannten Slapstick-Charme, der bei jüngeren Spielern sicher wieder toll ankommt. Ältere Zocker werden sich jedoch aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades von Anfang an unterfordert fühlen.

KERSTIN SPRINGER



VERGNÜGUNGSPARK Im Wilden Westen hat der Spuk bald ein Ende.

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer ist genauso verfressen wie Scooby-Doo.

Wie so oft ist das Spiel leider wieder viel zu kurz geraten, allerdings werden jüngere Daddler sicher etwas länger damit beschäftigt sein. Natürlich ist der *Fluch der Folianten* auch dieses Mal nicht wirklich zum Fürchten. Alle besorgten Eltern können ihren Sprösslingen mit Scooby-Doos Abenteuer also beruhigt eine Freude machen. Die ulkig klingenden Soundeffekte und der für *Scooby-Doo!* typische Grafikstil kommen bei Fans bestimmt wieder gut an.

TEST

SCOOBY-DOO!

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	A2M
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Tierisch beliebter Spielcharakter
- ⊕ Für junge Daddler perfekt geeignet
- ⊖ Einfache Grafik
- ⊖ Zu kurz

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Die simple Steuerung wird selbst sehr unerfahrenen, sehr kleinen Daddlern null Probleme bereiten."

STEUERUNG **70%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	72%	- %	**67%**

„Ein perfektes Spiel für alle jungen Zocker, ältere fühlen sich aber von Anfang an definitiv unterfordert."

Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004

Yugi-Fans erwartet im Sommer ein **ganz spezielles Highlight.**

FLIPP-BESCHWÖRUNG Vor einem Angriff wird ein Monster herbeigerufen.

Seit März letzten Jahres wurden die verschiedensten Systeme mit insgesamt sieben *Yu-Gi-Oh!*-Spielen versorgt. Mit sage und schreibe einer Million verkaufter Titel fand die Serie mittlerweile nicht nur in Japan, sondern auch in Europa reißenden Absatz. Auch Yugis neuester Strategiestreich wird Trading-Card-Freaks wieder restlos begeistern. Außerdem werden sich Fans sicher darüber freuen, dass Konami auch dieses Jahr einen ganz besonderen Event geplant hat: Am 25. Juli dürfen die besten Strategen aus aller Herren Länder in Los Angeles ihr Können erneut unter Beweis stellen. Alle notwendigen Informationen erhaltet ihr übrigens unter www.yugioh-card.com.

100 NEUE KARTEN

Am grundlegenden Spielprinzip hat sich auch im aktuellen Game-Boy-Advance-Titel nichts geändert: Ihr versucht mit einem individuell zusammengestellten Kartendeck aus Monster-, Fallen- und Zauberkarten entweder die CPU oder einen eurer Kumpels gnadenlos an die Wand zu spielen. Um die strategische Komponente einen Tick zu erhöhen, wurden neben den bereits 1.000 bekannten Karten noch 100 brandneue dazugepackt. In *Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship Tournament 2004* dürft ihr erstmals sogar mit Karten zocken, die bislang nur in den USA erhältlich waren! Außerdem könnt ihr euch nun anstelle von lediglich zwei sogar drei Decks individuell zusammenstellen und gegen 25 aus der TV-Serie bekannte Kontrahenten antreten. *Worldwide Edition*-Kenner werden ein Feature jedoch schmerzlich vermissen – die Passwort-Funktion wurde nämlich komplett gestrichen! Die Decks einfach ruck, zuck mithilfe von Cheats zu tunen, fällt dadurch komplett flach und ihr müsst euch alle 1.100 Karten erst mühselig erzocken. Dialoge mit den Duellanten oder gar Magazine mit einigen Gratis-Boostern könnt ihr euch ebenfalls gleich aus dem Kopf schlagen. Als klitzekleines Trostpflaster kommen euch diesmal in puncto Sound immerhin erheblich ansprechendere Klänge zu Ohren als im Vorgänger.

KERSTIN SPRINGER

25 CHARAKTERE ... aus der TV-Serie wollen euch den Schneid abkaufen.

EIN DECK MEHR Ab sofort dürft ihr euch drei Decks zusammenstellen.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
vermisst RPG-Passagen.

Eigentlich hatte ich gehofft, dass Konami neben den genannten Verbesserungen und dem obligatorischen Zweispieler-Modus das Spiel auch mit Rollenspielpassagen aufpeppt. Schließlich stand *Yu-Gi-Oh! Die Heiligen Karten* der RPG-Anstrich außerordentlich gut zu Gesicht, allerdings musste man in dieser Version leider auf einen Mehrspielermodus verzichten. Aber wer weiß, vielleicht überrascht uns Konami ja nächstes Mal sogar mit beiden Features. Immerhin darf man sich nun mit noch mehr Duellanten messen. Wer genau aufpasst, wird jedoch feststellen, dass einige von ihnen immer wieder die gleichen Tricks anwenden. Dadurch ist es nach einiger Zeit natürlich nicht allzu schwierig, ein Duell für sich zu entscheiden. Wie üblich, ist es natürlich erheblich interessanter, die Kartenduelle mit einem Kumpel auszufechten.

TEST
YU-GI-OH! WCT 2004

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler:	1-2 (2 Module)
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

- ⊕ 1.100 Karten
- ⊕ 25 Duellanten
- ⊕ 3 Decks
- ⊖ Lange Einarbeitungsphase

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Wäre das Spielprinzip so simpel wie die Steuerung, würde niemand das fehlende Tutorial vermissen."

STEUERUNG **75%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
69%	71%	**79%**	74%

„Mehr Karten, mehr Duellanten, mehr Decks – für Yugi-Fans **das Nonplusultra!**"

Max Payne Advance

SCHMIERERE Oft bleiben blutige Spuren zurück.

Der Game Boy Advance ist durchaus für Kinder geeignet. **In Kombination mit diesem Spiel nicht!**

Die Geschichte von *Max Payne Advance* ist bereits aus dem PC-Original bekannt und bietet für GBA-Verhältnisse recht harten Stoff. Auch die Szenarien wurden nicht verändert und werden aus einer isometrischen Perspektive dargestellt. An die veränderte Ansicht hat man sich nach den ersten Spielminuten gewöhnt und ballert sich fortan souverän durch bedrückend wirkende U-Bahn-Haltestellen, heruntergekommene Motels oder Nachtclubs. Die Bullet-Time ist dabei ein ständiger hilfreicher Begleiter, da so auf besonders stilvolle Weise Gegner beseitigt werden können. Und das ständige Benutzen dieses Features ist auch wirklich nötig, um am Leben zu bleiben, da die Gegner aus allen Rohren feuern und Max in diesem Punkt überlegen sind.

Das Ableben der Feinde wird von haufenweise Pixelblut begleitet. Steht ein Gangster recht nahe an einer Wand, so hinterlassen die einschlagenden Projektile Blutflecken daran. Die Umgebungen bieten sehr viele Interaktionsmöglichkeiten. So kann man zum Beispiel beinahe alles durch genügend Feuerkraft zerstören. Witzige Details – etwa eine Toilettenspülung oder ein Massagebett – sind sehr gelungen. Die rudimentären Schalterrätsel sind aber kaum der Rede wert. Die Entwickler haben es – trotz der technischen Limitierungen – geschafft, die Geschichte sehr atmosphärisch zu erzählen. Besonderes Lob verdient dabei die durchgehende Sprachausgabe. Leider ist das Abenteuer um Max' Leidensweg in knapp vier bis fünf Stunden durchgespielt und bietet somit nicht sehr viel Umfang. Daran ändern auch die freischaltbaren Cheats und zwei zusätzliche Schwierigkeitsgrade nichts. Zudem wird das Spielgeschehen sehr langsam, wenn viel auf dem Bildschirm los ist. Das fällt allerdings kaum ins Gewicht, da man eh alle paar Meter die Bullet-Time benutzt.

UDO CRNJAK

ATMOSPHÄRE PUR Der Schreibstil sorgt für eine düstere Stimmung.

ABER BITTE MIT STIL Auch auf dem GBA.

TACH, MEINE HERREN Die Bullet-Time tut gute Dienste.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak sorgt für Schmerzen.

Die GBA-Umsetzung des hierzulande indizierten PC-Originals hat mich sehr fasziniert. An den Perspektivenwechsel gewöhnt man sich innerhalb der ersten Spielminuten. Von da an geht es richtig zur Sache. Falls man weiter als bis zur nächsten Gewehrmündung kommen will, ist die Bullet-Time ein unverzichtbarer Begleiter. Ist auf dem Bildschirm viel los, so geht die Grafik-Engine merklich in die Knie. Allerdings kann man dieses Manko leicht verschmerzen, da der Großteil des Spiels ohnehin in Zeitlupe abläuft. Überrascht war ich von der Sprachausgabe, die bei allen Bildern, welche die Story weitererzählen, benutzt wird. Alles in allem kann ich jedem Action-Fan den Titel empfehlen, da die Hintergrundgeschichte spannend ist und die Action sehr gut auf dem GBA umgesetzt wurde.

TEST

MAX PAYNE ADVANCE

Genre:	Action
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Möbius Entertainment
Speichern:	Batterie
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.take2.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Faszinierende Story
- ⊕ Viel Sprachausgabe
- ⊕ Zerstörbare Umgebung
- ⊖ Geringer Umfang

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	85%	–%	**85%**

„Kurzer Action-Knaller mit toller Spielbarkeit und harter Story. **Nichts für Kinder!**"

IMPORT NEWS

Mario Golf Advance Tour

SPORT Die perfekte Mischung aus Golf und Rollenspiel jetzt wieder für unterwegs

Mario Golf gehört zweifellos ins Klassiker-Schatzkästlein der Game-Boy-Color-Ära. Den Genies bei Camelot gelang damit mehr als „nur" eine prima spielbare Golfsimulation: Durch den Einbau von Rollenspiel-Elementen, Mini-Games und Spielwelt-Erforschung wurden dem Genre auch viele innovative Elemente verpasst. Nach dem eher konservativen *Mario Golf* für den GameCube bietet die neue GBA-Version des Sportklassikers viel neuen Schwung. *Advance Tour* verspricht eine Rückbesinnung auf die motivierende spielerische Mischung des GBC-Vorgängers. Die Grafik bekommt einen dezenten perspektivischen Effekt verpasst, setzt aber vor allem auf Übersichtlichkeit. Euer golfender Held ist jetzt zusammen mit einem Partner unterwegs. Im Laufe der Golf-Karriere erreichen eure beiden Spielfiguren neue Erfahrungslevels, wodurch Talentpunkte in beliebige Kategorien gepackt werden können. Per Link-Kabel-Anbindung kann man angeblich auch GBA-Charaktere in die Cube-Version transferieren. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: 21. Juni (USA)

GRÜNPHASE Ein absolut perfekter Schwung!

ZIELHILFE Diese Übersichtsgrafik hilft beim Schlagen.

STRIPPENZIEHER Das neue GBA-Golf lässt sich mit dem großen Cube-Bruder verlinken.

FORTBILDUNG Trainingslektionen und Mini-Games erhöhen eure Golf-Klasse erheblich.

NEWSTICKER

+++ HAPPY BIRTHDAY SP Während seines ersten Einzelhandelsjahres in Nordamerika verkaufte sich der Game Boy Advance SP rund 6,5 Millionen Mal. **USA VIDEO BOY** Majesco veröffentlicht im Mai GBA-Video-Module mit Episoden von Zeichentrickserien wie *SpongeBob* oder *Sonic X*, die ohne Zusatzhardware abspielbar sind. Stückpreis: 20 Dollar für rund 45 Minuten Video. **+++ MARIO GOES ARCADE** Nintendos berühmter Klempner ist die Hauptfigur in *Super Mario Mysterious Jan Jan Land*, das demnächst in japanischen Spielhallen erscheinen soll. **+++ FAMICOM-SPIELE-MUSIK-DVD** Scitron wird zur Feier des 20. Geburtstages des Famicom eine ganz besondere DVD veröffentlichen, auf der sich 30 Musikstücke klassischer Famicom-Spiele befinden werden. Als Medium wurde bewusst die DVD gewählt, da während der Musikstücke auch Spielszenen zum entsprechenden Titel gezeigt werden. **+++ 900.000 EXEMPLARE IN EINEM MONAT VERKAUFT** Der Release der

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

Joy Spot Service

Der Joy Spot Service ist eine spezielle Aktion von Nintendo, bei der Kunden mit einem GBA SP und dem dazugehörigen Wireless-Adapter unterschiedliche Spieldaten herunterladen und Minispiele spielen können. Natürlich ist dieser Service komplett kostenlos. Alles, was man dazu braucht, ist ein GBA SP, der Wireless-Adapter und ein Joy-Spot-Service-kompatibles Spiel. Im Moment ist jedoch *Pokémon Fire Red/Leaf Green* noch das einzige dieser Art. Allerdings werden in nächster Zeit viele weitere folgen. Bis jetzt wurde der Joy Spot Service nur in den Pokémon-Zentren und einigen limitierten Läden getestet. Ab April wird die Aktion in rund 2.000 Spiele- und Spielzeugläden fortgesetzt. Auf Nintendos Homepage kann man sich eine komplette Liste mit allen an der Aktion beteiligten Shops anschauen. GBA-SP-Besitzern werden auf diese Weise seltene Items, aber auch spezielle News und Ranking-Listen zugänglich gemacht.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. Custom Robo Battle Revolution
2. Donkey Konga
3. Pokémon Colosseum
4. Mario Party 5
5. Mario Kart: Double Dash!!

GAME BOY ADVANCE
1. Pokémon Fire Red/Leaf Green
2. Famicom Mini Super Mario Brothers
3. Famicom Mini Legend of Zelda
4. Famicom Mini Ice Climber
5. Famicom Mini Donkey Kong

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Fire Emblem Souen no Kiseki

ROLLENSPIEL Nun auch auf dem GameCube

KOMPLETT IN 3D Durch den Wechsel in die dritte Dimension ergeben sich auch spielerische Änderungen.

UNTERHALTUNG Ob das Spiel Sprachausgabe unterstützt ist noch nicht sicher.

Nintendo hat endlich den neuen Teil der *Fire Emblem*-Serie angekündigt. Allerdings wird die nächste Episode des beliebten Rollenspiels auf dem GameCube erscheinen. Entwickelt wird der Titel von Intelligent Systems, das schon in der Vergangenheit durch Produkte wie die *Advance Wars*-Serie und *Metroid Fusion* brillierte. Die gesamte Präsentation und sämtliche Ereignisse werden in 3D dargestellt, wodurch sich natürlich auch Änderungen am Gameplay ergeben werden. Die Geschichte findet auf dem Kontinent Telius statt, der in zahlreiche Staaten unterteilt ist. Hauptcharakter ist Ike, der ein vollwertiges Mitglied der Grail Mercenary Group werden möchte. Geleitet wird diese Gruppe von seinem Vater Grail, dessen Vergangenheit im Verborgenen liegt. Nichtsdestotrotz genießt Grail das volle Vertrauen seiner Gefolgsleute. Tiamoto ist Grails Stellvertreter und sehr eng mit der Truppe verbunden. Die junge Mist hat zu Ike eine enge Beziehung – fast wie eine Schwester. Sie unterstützt die Gruppe mithilfe eines Medaillons, das sie als Andenken an ihre Mutter bei sich trägt. Und schließlich wäre da noch Cenerio, der absolute Loyalität Ike gegenüber geschworen hat. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 2004 (Japan)

Famicom Goodies

DIVERSE Merchandise für alle!

Durch die von Nintendo veröffentlichte Famicom-Miniserie ist Japan in einen regelrechten Nostalgie-Boom verfallen. Viele Drittthersteller springen durch die Veröffentlichung verwandter Produkte auf den Erfolgszug auf. Der massive Erfolg der Serie hat die Nachfrage nach den unterschiedlichsten Merchandise-Artikeln dramatisch ansteigen lassen. Klar, dass nun alle möglichen Produkte – von simplen Schlüsselanhängern bis hin zu MD-Etuis – reißenden Absatz finden. Zusätzlich nimmt die Zahl an *Super Mario Brothers*-Artikeln stetig zu. Absolut nachvollziehbar, wenn man bedenkt, dass der Titel die Nummer 1 unter allen Famicom-Minispielen ist. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Erhältlich

Famicom-Miniserie ist erfolgreicher verlaufen als von allen angenommen. Im ersten Monat seit der Erstveröffentlichung am 14. Februar haben sich die zehn Titel über 900.000 Mal verkauft. Spitzenreiter ist übrigens mit knapp 300.000 verkauften Einheiten *Super Mario Brothers*. +++ **FAR EAST OF EDEN 3 GECANCELT** Der aktuelle Teil der renommierten *Far East of Eden*-Serie, *Namida*, wurde für den GameCube gecancelt. Obwohl Hudson erst kürzlich *Far East of Eden II: Manji Maru* veröffentlicht hat, wird sich die Firma nur noch auf die PS2-Version von *Namida* konzentrieren. +++ **HOMELAND ONLINEFÄHIG** Chunsofts neuer Rollenspiel-Titel *Homeland* wird neben der normalen RPG-Offline-Variante auch über diverse Online-Modi verfügen. Doch anstatt eines zentralen Servers soll der GameCube selbst als Treffpunkt für bis zu 30 andere Spieler werden. Der Spieler, der den Server-GameCube zur Verfügung stellt, kann zwar nicht aktiv mitspielen, aber immerhin Events und Monster kontrollieren. +++

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Der Third-Party-Schreck

Die verbesserten GameCube-Verkäufe haben nichts an der Stimmung geändert, die im Third-Party-Lager herrscht. Immer länger wird die Liste der US-Spielefirmen, die von ihren neuen Produkten keine GameCube-Versionen mehr entwickeln. Inwieweit Midway ein tragischer Verlust ist, darüber kann diskutiert werden. Schwerer wiegt die Cube-Vertreibung von den LucasArts-Releaselisten, wo derzeit einige vielversprechende Neuheiten entstehen. Richtig traurig wird es bei der Aussicht auf außerhalb von Nintendo entwickelte GameCube-Exklusivtitel, denn da hält nur Capcom mit Großkalibern wie *Resident Evil 4* die Stange. Auf Nintendo-Konsolen verkaufe sich außer Nintendo-eigenen Spielen nicht viel, ist die Meinung der Entwickler. Keine gute Stimmung im Hinblick auf die neuen Systeme DS und Cube-Nachfolger. Nintendo dürfte ruhig mehr Energie aufwenden, um die US-Entwicklerszene zu begeistern. So gab es auf der wichtigsten Industrietagung „Game Developers Conference" im kalifornischen San José gut besuchte Ansprachen von Topmanagern der Mitbewerber Microsoft und Sony. Nintendo of America versäumte es aber, die Kreativen der Branche zu Cube- oder DS-Entwicklungen zu ermutigen. Dies sollte man nicht zu lange schleifen lassen: Mario und Link können das Schicksal künftiger Hardware-Generationen nicht alleine tragen.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Final Fantasy: Crystal Chronicles
2. Mario Kart: Double Dash!!
3. Sonic Heroes
4. 007: Alles oder nichts
5. Super Smash Bros. Melee

GAME BOY ADVANCE
1. Metroid Zero Mission
2. Super Mario Bros. 3
3. Yu-Gi-Oh! WC 2004
4. Pokémon Rubin
5. Pokémon Saphir

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Mission: Impossible – Operation Surma	25. März

Erscheint demnächst:

Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses lagen keine weiteren Veröffentlichungstermine für die nächsten vier Wochen vor.

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Puku Puku's Love Cubit	26. März
Dragon Ball Z: Muku Tougeki	26. März
Digimon Racing	1. April
Tokyo Devil	1. April
Full Metal Alchemist	15. April

Erscheint demnächst:

Monster Summoner	April
Beat the Vandal Buster: The Buster's Sword	April

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Pitfall: The Lost Expedition	17. Februar
Scooby-Doo! Mystery Mayhem	1. März
Phantasy Star Online 3: C.A.R.D. Revolution	3. März
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	9. März
MVP Baseball 2004	9. März
Worms 3D	9. März
Harvest Moon: A Wonderful Life	16. März
Pokémon Colosseum	22. März
Mission: Impossible – Operation Surma	23. März
Samurai Jack	23. März
Bomberman Jetters	5. April
WarioWare, Inc. – Mega Party Game$	5. April

Erscheint demnächst:

Carmen Sandiego	25. April
Shrek 2	3. Mai
Future Tactics	4. Mai
Custom Robo	10. Mai
Mega Man Anniversary Collection	11. Mai
Harry Potter: Askaban	2. Juni
Digimon	7. Juni
Legend of Zelda: Four Swords	7. Juni
Room Zoom	8. Juni
Digimon Rumble Arena 2	14. Juni
Rainbow Six 3	15. Juni
Judge Dredd: Dredd vs. Death	20. April
Spider-Man: The Movie 2	28. Juni

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Pitfall: The Lost Expedition	17. Februar
Mega Man Battle Chip Challenge	2. März
Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed	15. März
Sitting Ducks	16. März
Wade Hixton's Counter Punch	16. März
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	23. März
Bejeweled	1. April
Home on the Range	6. April

Erscheint demnächst:

Shining Soul 2	20. April
Shrek 2	3. Mai
Van Helsing	6. Mai
Sabre Wulf	18. Mai
Mario vs. Donkey Kong	24. Mai
Ice Nine	25. Mai
River City Ransom	25. Mai
CT Special Forces 2	30. Mai
Crash Bandicoot Purple	1. Juni
Spyro Orange	1. Juni
Duel Masters	1. Juni
Harry Potter: Askaban	2. Juni
Classic NES Series: Bomberman	7. Juni
Classic NES Series: Donkey Kong	7. Juni
Classic NES Series: Excitebike	7. Juni
Classic NES Series: Ice Climber	7. Juni
Classic NES Series: Legend of Zelda	7. Juni
Classic NES Series: Pac-Man	7. Juni
Classic NES Series: Super Mario Bros.	7. Juni
Classic NES Series: Xevious	7. Juni
Mega Man Battle Network 4	7. Juni
Shining Force	8. Juni
Sonic Advance 3	15. Juni
Mario Golf: Advance Tour	21. Juni
Spider-Man: The Movie 2	28. Juni

Custom Robo Battle Revolution

ACTION Mech-Action vom Allerfeinsten

Anfang April hat Nintendo den Nachfolger zu *Custom Robo* (N64) auf dem GameCube veröffentlicht. Das Kampfsystem ist weitestgehend gleich geblieben, wodurch sich Kenner des Vorgängers relativ leicht tun dürften, ins Spiel hineinzufinden. Was sich erheblich verbessert hat: Man hat nun die Möglichkeit, einen Roboter nach eigenen Wünschen zusammenzustellen. Der Spieler hat die Wahl aus acht unterschiedlichen Robotertypen, wie zum Beispiel Shining Fighter, Strike Banisher oder Ariel Beauty. Danach legt sich der Spieler für einen von drei Stilen fest (Normal, Armor oder Speed). Diese beiden Auswahlmöglichkeiten können bereits unterschiedliche Auswirkungen auf die Fähigkeiten und den Kampfstil des Mechs haben. Weiterhin fällt man noch eine Entscheidung über die Gun (rechter Arm), die Bomb (linker Arm), den Pod (Rücken) und die Beine. Fünf unterschiedliche Körperteile stehen also insgesamt zur Verfügung und bieten dem Spieler genügend Freiraum, um einen Mech ganz nach seinem persönlichen Geschmack zu erstellen. Im Laufe des Spiels können über 200 weitere Teile für die eigene Mech-Werkstatt zusammengetragen werden. Die Fähigkeiten eures blechernen Schützlings könnt ihr dann entweder in einem Vierspieler-Battle Royal, einem 2-vs.-2-Tag-Battle, einem simplen 1-on-1-Kampf oder im spannenden Story-Modus unter Beweis stellen. Auf jeden Fall bieten die Kampfarenen in allen Spielvarianten viele neue und unterschiedliche Fallen, Tricks und versteckte Gadgets, um die Fights interessanter zu machen. **(hl)**

GLEICH KRACHT'S **Dieser Roboter war sehr unvorsichtig und muss nun mächtig einstecken.**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

Retro-GBA für USA

DIVERSE „Ist das ein NES in deiner Hosentasche?"

Bobobou Boubobo ist im Moment einer der beliebtesten Slapstick-Manga-Comics in Japan. Zusammen mit der Anime-Serie ist auch ein Spiel zum gleichnamigen Slapstick-Comic auf den Markt gekommen. In der Versoftung sind alle aus dem Comic bekannten Charaktere dabei – inklusive der Hauptfigur Bobobou Boubobo natürlich. Die Geschichte ist denkbar einfach: Eine teuflische Bande glatzköpfiger Bösewichte will die Haare aller Menschen klauen. Bobobou Boubobo und seine acht Freunde müssen dies verhindern und dadurch die Welt retten. In dem Adventure muss der Spieler die aus dem Comic bekannten Slapstick-Attacken anwenden, um seine Feinde zu besiegen. Wie man sich vorstellen kann, ist das gesamte Spiel sehr lustig und bringt den Spieler durch die abgefahrenen Minispiele immer wieder zum Lachen. Für Fans abgedrehter japanischer Spiele ist dieser Titel ein Muss. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: Juni (USA)

NES IM GBA-PELZ **„Ich fühle mich 20 Jahre jünger!"**

Filmfans aufgepasst!

Zusammen mit Buena Vista verlosen wir echte Filmklassiker auf Video und DVD, sowie eine Menge Merchandising-Artikel mit einem Gesamtwert von über 1.000 Euro.

Kill Bill

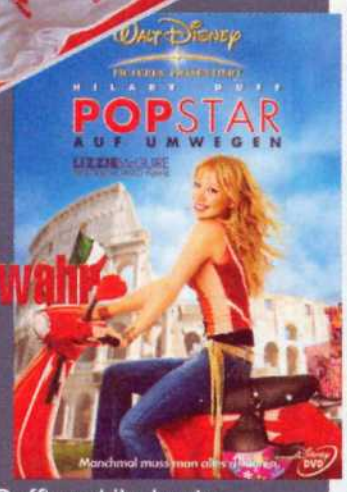
3 DVDs (ab dem 22. April erhältlich)
2 VHS (ab dem 22. April erhältlich)
3 Sweat-Jacken
2 Schwerter
5 Poster

Eine kühl wirkende Blondine erwacht nach vier Jahren Koma im Krankenhaus. Erinnerungen voller Schmerz erscheinen ihr – der Tag ihrer Hochzeit ist das Letzte, was sie sich ins Gedächtnis rufen kann. Ihr ehemaliger Liebhaber und Auftraggeber ließ die Hochzeitsgesellschaft von seinem Killerkommando exekutieren und jagte ihr selbst eine Kugel in den Kopf. Jetzt beherrscht sie nur noch ein Gefühl: der eiskalte Rachedurst gegenüber denen, die ihr Leben zerstört haben. Sie beginnt ihren Vergeltungsfeldzug und hinterlässt über zwei Kontinente eine blutige Schneise in den Reihen ihrer Feinde.

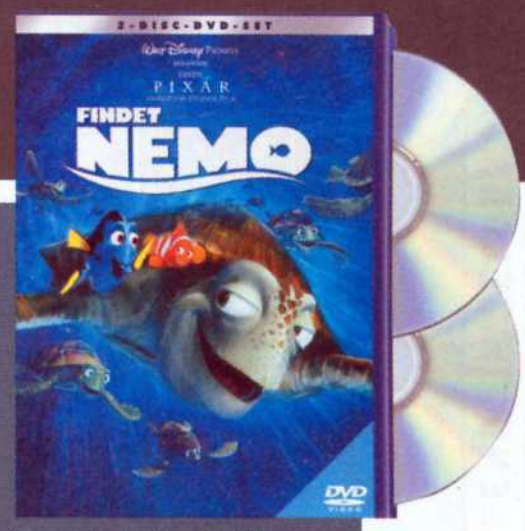
POPSTAR AUF UMWEGEN

Lizzie McGuire – Ein Traum wird wahr

3 DVDs (ab dem 22. April erhältlich)
1 Karaoke-Maschine
2 Shirts & Shorts



Klassenfahrt nach Italien: Die 15-jährige Lizzie (Hilary Duff) und ihr bester Freund Gordo freuen sich auf „la dolce vita". In Rom wird Lizzie mit der berühmten Pop-Sängerin Isabella (ebenfalls Hilary Duff), der sie unglaublich ähnlich sieht, verwechselt. Auch Paolo, Isabellas Ex-Freund, ist von der Ähnlichkeit verblüfft und begeistert. Er beginnt, Lizzies Herz zu erobern und überredet sie schließlich sogar, Isabellas Rolle bei einer Preisverleihung zu übernehmen. Von nun an führt Lizzie ein Doppelleben voller Glitzer und Glamour und verwandelt sich von einem tollpatschigen Teenie in einen hinreißenden Popstar.



Findet Nemo

2 DVDs (ab dem 01. April erhältlich)
2 Videos (ab dem 01. April erhältlich)
2 Badevorhänge
2 Strandboxen
4 Poster

Der erfolgreichste Trickfilm aller Zeiten! Dem Clownfisch Marlin fährt der Schreck gehörig in die Gräten, als sein vorwitziger Sohn Nemo „gefishnappt" wird. Für den Vater heißt das: Rein in die Weiten des Ozeans, um seinen Sohn Nemo aus einem Aquarium in Sdyney zu berfreien! Ultraschräger Wortwitz und eine oscarprämierte Animation machen diesen Film zu einem fetten Fang für alle, die sich mal wieder richtig Lachen wollen!

Die Journalistin

3 x Leder-Filofax
3 x DVD (ab dem 22. April erhältlich)
3 x Samsonite Handytasche

Mitte der 90er-Jahre ist Dublin eine brandgefährliche Kriegszone. Den erbittertsten Widerstand leistet eine einzelne Frau: die Journalistin Veronica Guerin. Damit macht sie sich Freunde in der Bevölkerung, aber auch mächtige Feinde in der Unterwelt, die nicht länger zusehen wollen, wie eine Frau ihnen im Alleingang das Handwerk legt ...

Schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „NZ 40" an folgende Nummern. Viel Erfolg!

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190658650 € 0,41\min
CH: 091 210 211 sfr 0,50\min

Oder schick eine Postkarte an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort : NZ40
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 19. Mai.

The Legend of The Four Swords +

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

IMPORT TEST

Vom Game Boy Advance auf den GameCube. Nintendos **Fantasy-Epos** wird zum Multiplayer-Vergnügen!

Vor einem Jahr eroberte ein grandioses *Zelda*-Spiel den Game Boy Advance: *The Four Swords*. Nintendo betrat mit dem Titel Neuland, war es doch das erste Spiel in der Kultserie, das man zu mehreren spielen konnte. Jetzt veröffentlichte Nintendo in Japan den *Zelda*-Titel *The Four Swords* + für den GameCube, welcher spielerisch auf dem Game-Boy-Pendant basiert: Ihr steuert das Spielgeschehen aus einer Vogelperspektive, welche

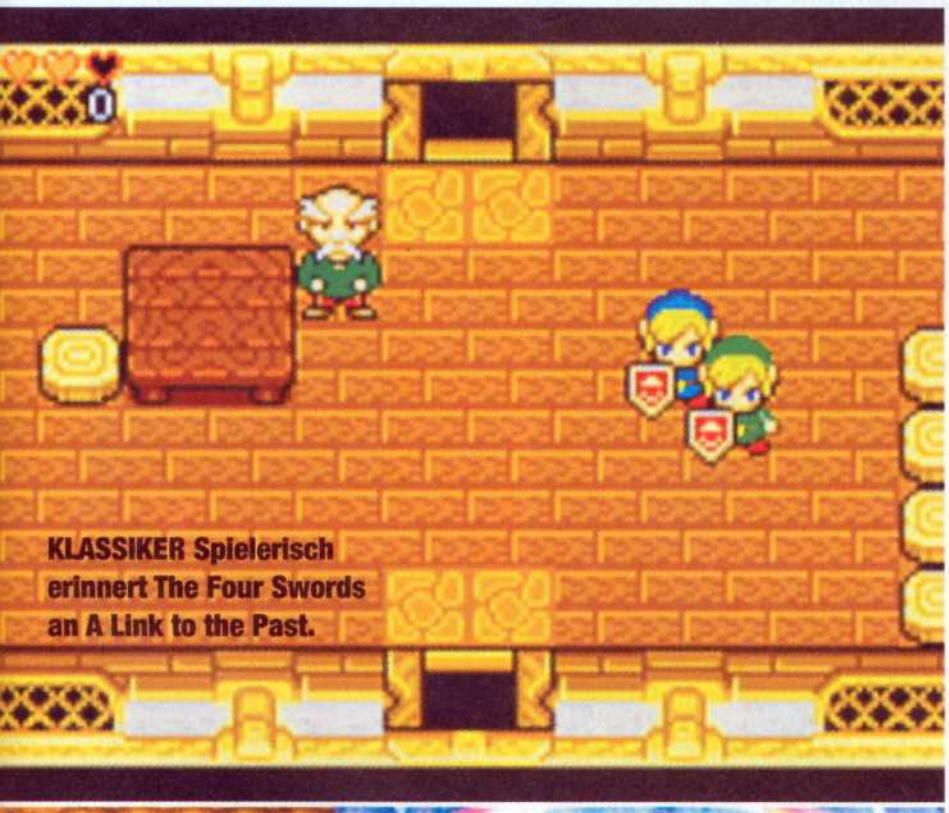
IN REIH UND GLIED Hier macht ihr euch mit der Steuerung eurer vier Recken vertraut.

FARBENSPIEL St die Links in richti Reihenfolge auf Schalt

GEMEINSAM STARK Nur zu viert kann man den Stein schieben.

Zelda

dem Super-Nintendo-Klassiker *A Link to the Past* entspricht. Genau wie in der Game-Boy-Advance-Version legte man auch hier das Hauptaugenmerk auf den Mehrspielermodus. Hierzu steuert jeder Spieler seinen eigenen Link, den Helden der *Zelda*-Serie. Damit keine Verwechslungsgefahr besteht, trägt jeder Link anders-farbige Klamotten. In bester *Zelda*-Manier kämpft ihr gegen diverse Monster, verschiebt Blöcke, aktiviert Schalter, erkundet düstere Dungeons und löst zahlreiche Rätsel. Das Gameplay ist darauf ausgelegt, dass ihr mit euren Freunden zusammenarbeiten müsst. So lassen sich manche Feinde nur zu mehreren besiegen und es gibt auch Rätsel, die sich nicht von einem einzigen Spieler lösen lassen, sondern Kooperation erfordern. Beispielsweise bewegen sich manche Blöcke erst, wenn alle vier Links gemeinsam schieben. Auch einige Türen gehen erst auf, wenn vier Schalter gleichzeitig betätigt wurden. Ein tolles Beispiel für das intelligente Gameplay ist der im Folgenden beschriebene Bosskampf: Ein Bossgegner schießt einen grünen Feuerstrahl auf den grünen Link. Der grüne Link kann diesen mit dem Schwert abwehren. Der grüne Feuerstrahl verfärbt sich blau und bewegt sich nun auf den blauen Link zu. So



KLASSIKER Spielerisch erinnert The Four Swords an A Link to the Past.

HÜBSCH Die Grafik wurde mit netten Wasser- und Lichteffekten versehen.

INFO **NAVI TRACKERS UND SHADOW BATTLE**

Mehrspielerspaß

In den Bonusspielen lasst ihr es so richtig krachen oder scheffelt Punkte ohne Ende.

Neben *Hyrule Adventure* hat Nintendo dem Spiel zwei Minispiele spendiert: *Navi Trackers* und *Shadow Battle*. Ersteres ist eine Art traditionelles *Zelda* mit Highscore-Jagd. Ihr erkundet die Umgebung und versucht, möglichst schnell möglichst viele Schätze zu finden. Wer am Ende die meisten Punkte eingeheimst hat, gewinnt die Runde. *Shadow Battle* ist eine Art Bomberman im *Zelda*-Universum. Ihr wählt einen farbigen Link und bombardiert dann mit allerlei Waffen, Bomben und Extras eure Kontrahenten. Beide Spiele machen mit zwei oder mehr Spielern ordentlich Laune und sind eine nette Dreingabe. Das actionreichere Gameplay bietet in jedem Fall Shadow Battle, denn schon Bomberman war im Multiplayer-Modus fast ungeschlagen.

BOMBENSTIMMUNG Lauter feines Sprengmaterial.

HOTTEHÜ Sogar mit einem Pferd geht man gegen die Feinde vor.

NUR EINE KARTE Das eigentliche Spiel läuft auf dem GBA ab.

INFO GC/GBA-LINK

Verbunden!

Wir sagen euch, wie die GameCube/Game-Boy-Advance-Verlinkung im Detail funktioniert.

Damit ihr einen besseren Eindruck vom Gameplay erhaltet, erläutern wir euch hier, wie sich der Mehrspielermodus spielt. Unsere Szene stammt aus dem Zweispieler-Modus. Jeder Spieler kontrolliert zwei Links. Spieler 1 steht mit seinen Links vor dem Eingang der Höhle. Sein GBA signalisiert ihm, dass das Spielgeschehen auf dem TV-Schirm stattfindet. Von Spieler 2 keine Spur, er ist in der Höhle. Spieler 2 sieht sich nur auf dem GBA, Spieler 1 kann ihn nicht sehen.

müsst ihr im Team den Strahl so lange hin- und herschlagen, bis ihr das Feuer auf den Gegner zurückschleudern könnt. Das Design dieser Rätsel ist so unglaublich vielfältig, dass keine Langeweile aufkommt. Soweit gleicht die GameCube-Version dem Game-Boy-Advance-Original. Allerdings gibt es mehrere entscheidende Unterschiede. So benötigt etwa für den Mehrspielermodus der GameCube-Version jeder Spieler zwingend einen Game Boy Advance, da der Titel ausgiebigen Nutzen von der GameCube/Game-Boy-Advance-Verlinkung macht. Wenn ihr auf der Oberwelt herumlauft, seht ihr das Spielgeschehen auf dem Fernseher. Betritt ein Spieler dagegen eine Höhle oder ein Haus, dann wechselt das Spielgeschehen auf den Bildschirm des Game Boy Advance. So können die Spieler auch mal an verschiedenen Orten auf Erkundungstour unterwegs sein. Außerdem sehen die anderen Spieler nicht direkt, was man gerade macht. Denn neben dem gemeinsamen Lösen von Rätseln steht auch der persönliche Konkurrenzkampf im Vordergrund. Jeder Level ist voll gepackt mit Items, Rubinen und Herzteilen. Und so beginnt stets eine unglaubliche Hatz nach allem, was irgendwie auf dem Bildschirm glänzt und eingesammelt werden kann. Am Ende des Spiels wird abgerechnet und derjenige Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Da es jedoch noch diverse Möglichkeiten gibt, Extrapunkte zu erspielen, weiß man nie, wer gerade vorne liegt. Neben der Jagd nach Rubinen und Items macht es aber auch ganz einfach mal Spaß, die Mitspieler ein wenig zu ärgern. So kann man etwa die anderen Links hochheben, sie Abgründe hinunterschmeißen, sie mit dem Schwert ein wenig piesacken oder sich mit einer Bombe etwas Raum verschaffen. Anders als bei der Game-Boy-Advance-Version kann man *The Four Swords* auch alleine auf dem GameCube spielen. Da das gesamte Konzept des Spiels aber darauf basiert, dass im Team gespielt wird, bekommt der Einzelspieler insgesamt vier Links zur Verfügung gestellt. Neben dem Hauptcharakter kann der Spieler auch die Kontrolle über die anderen Links übernehmen oder auf Knopfdruck bestimmte Gruppen-Formationen einstellen.

GEMEINSAM STARK

Wenn es zum Beispiel nötig ist, einen Steinblock wegzubewegen, sollten sich alle Links parallel auf einer Linie bewegen. Habt ihr eine Formation gewählt, so machen alle Links dieselben Aktionen wie der Haupt-Link. Den Einzelspielermodus könnt ihr sowohl mit dem Game Boy Advance als auch mit dem GameCube-Controller spielen. Wenn ihr mit dem GameCube-Controller daddelt, müsst ihr trotzdem nicht auf das Game-Boy-Advance-Feeling verzichten. Denn witzigerweise wird einfach ein Game-Boy-Advance-Bildschirm eingeblendet, wenn ihr ein Haus oder einen Dungeon betretet. Natürlich in der gleichen grafischen Qualität, wie sie auch auf dem Handheld angezeigt würde. Der Einzelspielermodus macht also auch jede Menge Spaß, kann aber bei weitem nicht mit dem Mehrspielermodus mithalten.

DUNGEON Im Einzelspielermodus wird ein Game Boy eingeblendet.

EINFACH Auf dem Game Boy sieht das Geschehen noch simpler aus.

TAUCHSTATION Manche Schätze könnt ihr nur unter Wasser bergen.

SCHATZ Wir bewaffnen uns mit den Bumerangs.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak

braucht erst einmal Aspirin.

Klasse, ganz große Klasse, was Nintendo da als kleinen Appetithappen serviert. Der Mehrspielermodus ist super durchdacht und bringt jede Party in Schwung. Toll, dass man im Gegensatz zu *Final Fantasy: Crystal Chronicles* hier auch alleine auf Entdeckungstour gehen darf, ohne das geldgierige Mitspieler-Pack im Nacken zu haben. Was mich aber tierisch wurmt, ist die Tatsache, dass Fabian mir beim Shadow Battle ständig hinterrücks eins mit dem Bumerang überzieht. Behandelt man so seine Mitarbeiter? Aber daran arbeite ich noch! Nicht nur für *Zelda*-Fans ein Pflichtkauf, zumindest im Mehrspielermodus!

KLASSISCH Mit Pfeil und Bogen geht es gegen die Fledermäuse.

The Legend of Zelda: The Four Swords + beinhaltet aber mehr als ein einziges Spiel. Das von uns beschriebene *Hyrule Adventure* gleicht spielerisch dem Game-Boy-Original *The Four Swords*. Darüber hinaus beinhaltet die japanische Version von *The Four Swords* + noch die Spiele *Navi Trackers* und *Shadow Battle*, welche wir euch im Extrakasten auf Seite 67 vorstellen.In der US-Version von *The Four Swords* +, welche am 7. Juni unter dem Namen *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* in Amerika erscheint, wird *Navi Trackers* aus unbekannten Gründen jedoch nicht enthalten sein.

Aus technischer Sicht ist *The Four Swords* + nett, mehr aber auch nicht. Die Grafik ist in dem bereits aus *A Link to the Past* bekannten 2D-Stil gehalten, wurde aber mit einigen hübschen Effekten aufgepeppt. Neben feinen Licht- und Partikel-Effekten gibt es auch Schockwellen sowie andere durch Magie ausgelöste Effekte zu sehen. Aufgrund der immensen Grafikpower des GameCube bewegen sich teilweise enorm viele Objekte über den Bildschirm. Nichtsdestotrotz wird das Potenzial des GameCube zu keinem Zeitpunkt ausgereizt. Gleiches gilt für den Sound. Musik und Soundeffekte sind überwiegend aus den *Zelda*-Spielen bekannt und sorgen für die passende Atmosphäre. Da die Musikstücke aber immer noch im Midi-Format aufgenommen wurden, kann von einer orchestralen Musikkulisse keine Rede sein. Allerdings sollte man fairerweise erwähnen, dass es bei *The Four Swords* + nicht auf die Technik ankommt. Nintendo wollte den Titel in vielen Belangen bewusst simpel halten, was bei einem Multiplayer-Titel sehr wichtig ist, an dem möglichst viele Spieler gleichzeitig Vergnügen haben sollen. Die Rechnung „Gameplay über Grafik" geht dabei voll auf! Zwei Dinge verhindern aber eine höhere Wertung. Zum einen ist es sehr schade, dass für den Mehrspielermodus unbedingt GBAs benötigt werden. Zum anderen ist der Einzelspielermodus zwar durchaus unterhaltsam, aber nicht auf Dauer motivierend. Es handelt sich eben einfach nicht um ein episches *Zelda*-Abenteuer wie beispielsweise *The Wind Waker*. Der Mehrspielermodus ist dagegen ein echter Party-Knüller, der an die genialen Mehrspieler-Partien von *Super Smash Bros. Melee* oder *Mario Kart: Double Dash!!* erinnert.

FABIAN SLUGA

DETAIL-CHECK ZELDA: THE FOUR SWORDS +

Link versus Link

Die GameCube-Fassung im Vergleich mit dem Original

ZELDA: THE FOUR SWORDS +

FEATURES ★★★★½
System: GameCube.
Anzahl Spieler: 1-4.
Story: Kaum Unterschiede zur GBA-Version. Die Story ist jedoch im Spiel eher zweitrangig, das interessante Gameplay tritt absolut in den Vordergrund.
Spiele: 3: *Hyrule Adventure*, *Navi Trackers* und *Shadow Battle*.
Steuerung: Bewusst simpel, gleicht dem GBA-Spiel. Geringe Knopfbelegung.
Umfang: Das Hauptspiel *Hyrule Adventure* besteht aus 8 großen, tollen Abschnitten.
TECHNIK ★★★½☆
Grafik: Relativ simpel, 2D-Ansicht, Charaktere bestehen aus Sprites, reizt den GameCube nicht aus. Sehr hübsche Licht-, Partikel- und Transparenzeffekte.
Sound: Jede Menge *Zelda*-Melodien sorgen für Stimmung, aber leider nur Midi-Sounds.
Präsentation: Die Atmosphäre stimmt, die Zwischensequenzen sind jedoch auch in derselben 2D-Grafik gehalten wie das Spiel. Etwas simpel.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

ZELDA: THE FOUR SWORDS

FEATURES ★★★★★
System: Game Boy Advance.
Anzahl Spieler: 1-4.
Story: Mithilfe eines magischen Schwertes wurde ein übler Wind-Magier über Jahre hinweg gefangen gehalten. Jetzt ist er frei und hat Prinzessin Zelda gekidnappt.
Spiele: *The Four Swords* sowie den SNES-Klassiker *A Link to the Past*.
Steuerung: Sehr simpel. Man braucht lediglich drei Knöpfe.
Umfang: Nur vier relativ kurze Levels, die jedoch bei jedem Spielen neu gestaltet sind.
TECHNIK ★★★★★
Grafik: *A Link to the Past* sieht aus wie auf dem SNES, *The Four Swords* sieht besser aus und reizt den Game Boy Advance aus. Für Handheld-Verhältnisse gut.
Sound: Klassische *Zelda*-Melodien, für GBA-Verhältnisse richtig gut.
Präsentation: Wenig Zwischensequenzen. Grafik und Sound passen aber einfach auf den Handheld. Bei der GameCube-Version wäre mehr drin gewesen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga sackt alles ein.

Auf dem Game Boy Advance ist *The Four Swords* ein absolutes Top-Game, das die Möglichkeiten des Handhelds optimal ausnutzt. Die GameCube-Version ist ein Musterbeispiel für die Linkmöglichkeit zwischen GameCube und Game Boy Advance und ein grandioses Mehrspieler-Spektakel. Die Hardware-Möglichkeiten werden aber nicht annähernd ausgereizt. Allerdings spielt das auch keine Rolle, der Titel ist ein klassisches Beispiel dafür, wenn das Gameplay deutlich die Technik überwiegt. Man darf nur nicht mit den falschen Erwartungen rangehen. Denn wer bei *The Legend of Zelda: The Four Swords* + auf ein klassisches und episches *Zelda*-Abenteuer gehofft hat, der dürfte wohl deutlich enttäuscht sein. Bei *The Four Swords* + handelt es sich vielmehr um einen genialen kleinen Snack, mit dem Nintendo die Wartezeit auf *The Wind Waker 2* verkürzt. Dumm nur, dass es für Europa noch keinen genauen Termin gibt. Nach unseren Informationen soll der Titel aber noch in diesem Jahr hierzulande erscheinen. Wir werden euch auf dem Laufenden halten. Ich begebe mich jetzt erst einmal wieder gemeinsam mit Udo auf Rubin-Jagd.

IMPORT-TEST

ZELDA: THE FOUR ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	3 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1-4
Sprache:	Japanisch
Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Mittel

- ⊕ Geniales Multiplayer-Vergnügen
- ⊕ Intuitive Steuerung
- ⊕ Einzigartige GC/GBA-Verlinkung
- ⊖ GBA-Zwang im Multiplayer-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Genial einfache und intuitive Steuerung. Schnell zu erlernen. Perfekt für ein Multiplayer-Spiel! "

STEUERUNG 89%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
67%	74%	88%	79%

IMPORT JAPAN

„Kein episches Zelda-Abenteuer, aber ein **genialer Multiplayer-Spaß**. Der GBA-Zwang nervt aber!"

HARDWARE

CubeForce-Controller

CONTROLLER Günstig und deshalb als Notfall-Ersatz zu gebrauchen

Stolze 35 Euro kostet Nintendos GameCube-Controller zurzeit – das ist besonders für den schmalen Geldbeutel eine Menge. Wenn das Gerät unverhofft den Geist aufgibt oder ein zweites für Mehrspieler-Spaß benötigt wird, greift der sparsame Spieler gerne zu günstigeren Modellen. Dass die Verarbeitung der Knöpfe und Analog-Joysticks dabei oft zu wünschen übrig lässt, stört die wenigsten. Unter der Einsteiger-Marke Snap liegt zurzeit ein besonders günstiger Controller in den Ladenregalen, der vom technischen Standpunkt aus sogar deutlich mehr kann als Nintendos Controller-Kontrahent.

ERSTE SAHNE?

Auf der Oberseite befinden sich nicht nur die üblichen GameCube-Tasten, sondern auch eine Taste, mit der ihr Tasten-Kombinationen aufzeichnen, und eine weitere, mit der ihr sie wieder abspielen könnt. Einen praktischen Nutzen hat diese Makro-Funktion leider nur selten. Die mit „Turbo" beschriftete Taste erklärt sich fast von selbst, denn sie schaltet den Dauerfeuer-Modus ein – ebenfalls eine nur selten gebrauchte Spielhilfe. Davon abgesehen liegt dem Controller keine Anleitung bei, sodass die meisten Spieler wohl nie erfahren werden, was es mit den Tasten auf sich hat.

SCHAUMSCHLÄGER

Seine samtige Oberfläche verleiht dem CubeForce-Controller zwar ein edles Äußeres und ein angenehmes Griffgefühl, dafür verschmiert die matte Beschichtung sehr schnell. Die Steuerkreuz-Tasten sind kein Ersatz für ein Steuerkreuz und die Knöpfe A, B, X und Y klappern enorm laut. All das macht deutlich, dass der niedrige Preis eines der wichtigsten Kaufargumente für den CubeForce ist. Als Ersatz-Controller oder für einen zweiten Mitspieler taugt er auf jeden Fall. **(bh)**

KEIN VERGLEICH Der CubeForce-Controller kostet einen Bruchteil vom Nintendo-Controller und das merkt man ihm auch an.

TEST
CUBEFORCE-CONTROLLER

Typ:	Controller
Hersteller:	Snap
Info-Telefon:	-
Internet:	www.snap-europe.com
Preis	Ca. € 15,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ 2,5 Meter Kabel
- ⊕ Makro- und Turbo-Funktion
- ⊖ Vier Tasten statt Steuerkreuz
- ⊖ Keine Anleitung

GESAMTWERTUNG
OK

SCART-Box

ZUBEHÖR Endlich: Ein günstiger, RGB-fähiger SCART-Umschalter

FLUNDER Per Knopfdruck wählt ihr eine von fünf Quellen aus.

Günstige SCART-Umschalter gibt es mittlerweile von vielen Firmen, aber nicht jedes Gerät ist brauchbar. Sie funktionieren zwar alle, übertragen aber oft kein RGB-Signal und das verschlechtert die Bildqualität. Für RGB-fähige Umschalter mit vier Audio- und Videoquellen musste man bisher vergleichsweise tief in die Tasche greifen. Bigben Interactive beweist, dass es auch anders geht. Die SCART-Box kostet 20 Euro, liefert eine überraschend gute Bildqualität und wird höchstens von Technik-Profis aufgrund der minimalen Bildunschärfe belächelt. Für jeden Spieler mit mehreren Konsolen ist die SCART-Box unbedingt empfehlenswert. **(bh)**

TEST
SCART-BOX

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.snap-europe.com
Preis	Ca. € 20,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Fünf Eingänge
- ⊕ RGB-fähig
- ⊖ Zu kurzes Anschlusskabel
- ⊖ Leichte Bildschirmunschärfe

GESAMTWERTUNG
GUT

Action Replay GBA

SCHUMMELMODUL **Alle Pokémon, alle Levels, alle Waffen!**

HILFREICH Mit dem Action Replay könnt ihr viele GBA-Spiele austricksen.

Das aktuelle Action Replay GBA arbeitet mit dem GBA und GBA SP zusammen. Es wird in den Steckplatz für das Spielmodul gesteckt, während das gewünschte Spiel schließlich im Action Replay GBA Platz findet. Mit einem onlinefähigen PC könnt Ihr wahlweise automatisch oder manuell neue Codes ins Action Replay GBA eintragen.

LOS GEHT'S

Die Testversion wurde mit 2.102 Codes für 174 Spiele ausgeliefert. Im Praxistest bot uns das Action Replay GBA Cheats und Spielstände für *Metroid Fusion*, alle drei *Yu-Gi-Oh!*-Titel sowie sämtliche *Pokémon*-Spiele und *Advance Wars 2*. Bei *Final Fantasy Tactics Advance*, *Findet Nemo*, *Super Mario Advance 4*, *Medal of Honor: Infiltrator*, *Prince of Persia: Sands of Time*, *Harry Potter Quidditch WM* und *Dragon Ball Z: Das Erbe von Goku II* gingen wir leider leer aus. „Wir werden regelmäßig neue Codes zu den besten GBA-Spielen online stellen", versprach Pressesprecher Boris Thoenissen.

DAS FAZIT

Das Action Replay GBA ist ein erstklassiges Schummelmodul, mit dem ihr nicht nur Spielstände sichern und neue aufspielen könnt, sondern auch in Spielen herumtricksen dürft. Wer unbedingt das letzte Pokémon in seiner Sammlung braucht, für den ist das Action Replay GBA die erste Wahl. **(bh)**

TEST

ACTION REPLAY GBA

Typ:	Schummelmodul
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.com
Preis € 30,-	Preis-Leistung Gut

- GBA-Spielstände sichern
- Cheat-Codes für GBA-Spiele
- Online-Datenbank
- Ausführliche Anleitung

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

AKTUELLES **HARDWARE**

Bernd Holtmann
weiß Bescheid.

Günstig ist gut ...

... und Geiz ist geil. Was viele erst seit der Saturn-Werbung wissen, spricht sich langsam auch unter den Hardware-Herstellern herum. In einigen Online-Shops wechselt Nintendos GameCube schon für 80 Euro den Besitzer. Die Preise von Original-Zubehör wie Controllern, Speicherkarten und Spielen bleiben aber weiter konstant hoch – schade eigentlich. Da die sparende Nation oft und gerne auf Sonderangebote zurückgreift, entscheiden sich viele Spieler für Zubehör ohne Nintendo-Logo. Viele dubiose Billig-Angebote lassen sich aber nicht mit der Qualität eines Nintendo-Controllers vergleichen, deshalb empfehle ich euch weiterhin Original-Zubehör.

Advanced Power Grip SP

ZUBEHÖR **Sinnvoll: Doppel-Akku mit Schraubendreher**

Der Original-Akku von Nintendo kann den Game Boy Advance SP stundenlang mit Strom versorgen. Auf längeren Reisen ist es dennoch immer praktisch, einen Reserve-Akku in der Tasche zu haben. Der Advanced Power Grip ist ein Plastikaufsatz mit einem fest montierten und sehr leistungsstarken Lithium-Ionen-Akku. Den Original-Akku legt ihr einfach in das Extrafach des Advanced Power Grip SP. Wenn nun einer der beiden Akkus leer ist, könnt ihr mit einem Schalter auf der Rückseite den anderen Akku aktivieren. **(bh)**

SUPER Besser als der Original-Akku.

TEST

ADVANCED POWER GRIP SP

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	http://www.speed-link.com
Preis € 20,-	Preis-Leistung Sehr gut

- Leistungsfähiger Zusatz-Akku
- Angenehme Griffläche
- Separates Ersatzakku-Fach
- Umschaltbar

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Mad Catz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller u. Cover-Schalen	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht alle Briefe persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

Funktions-Overkill?

Hallo Fabian!
Mit deiner Meinung stimme ich nicht ganz überein. Klar, zu NES- und SNES-Zeiten brauchte man(n) nur zwei Knöpfe, aber stell dir mal ein *GTA* mit drei oder vier Knöpfen vor. Jeder Knopf wäre mit mindestens fünf oder sechs Funktionen belegt. Und dass unser Cube „nur" acht Knöpfe hat, kann Nachteile haben. Bestes Beispiel ist *SSX 3*: Auf dem Cube gibt es einen Trick weniger als auf PS2 und Xbox. Na ja, das ist aber immer noch besser als der Kohleschaufel-Controller der Xbox, der unendlich viele Knöpfe hat, von denen die Hälfte schwer erreichbar ist. Bei *True Crime* ist die Steuerung dagegen überladen (bestes Beispiel ist der Y-Knopf: kicken, springen, Purzelbaum machen, in Zeitlupe ausweichen). Zu *Mario Kart: Double Dash!!*: Wäre es nicht langweilig geworden, immer mit dem gleichen Prinzip um die Kurven zu düsen? Außerdem ist die Steuerung gut gelungen. So, das war meine Meinung. Macht weiter so!

EUER TREUER LESER DOMAGOJ

Hallo Fabian!
Mein Name ist Dominik und ich habe mit Freude deine Kolumne in der N-ZONE gelesen. Du schreibst mir total aus der Seele! Noch nie in meinem Leben (und ich zocke jetzt schon seit neun Jahren) habe ich so viele Games mit Funktions-Overkill und Tastaturüberbelegungen gesehen wie heutzutage. *Metroid Prime* habe ich mir zum Beispiel voll Vorfreude geholt, war aber nach einigen Stunden aufgrund der total überbelegten Steuerung total frustriert. Und das, obwohl ich sonst eigentlich sehr gerne Ego-Shooter gespielt habe (vor allem auf PSone und PC). Schade auch, dass der Schwierigkeitsgrad bei vielen Spielen echt so hammerhart ist, dass viele Normal-User das gar nicht mehr schaffen können. :-(Alles Gute und viele Grüße,

DOMINIK

Moin Fabian!
Ich finde deine Themen sehr interessant und meine, dass du die Kolumne auch weitermachen solltest. Aber um zur Sache zu kommen. Das beste Beispiel für dein Thema hast du bereits angesprochen: *Mario Kart: Double Dash!!*. Immer wenn ich mit meinem Vater eine Runde zocke, endet das in einem Knöpfedrücken, bis es nicht mehr geht. Mein Vater weiß nie so richtig, welche Köpfe er drücken muss, und verliert deshalb. Genauso ist es mit Items, die auf der Strecke liegen. Als ich ihm nämlich sagte, er solle den Stern dort aufheben, schrie er mich an: „Woher zum Kuckuck soll ich wissen, was ich aufheben soll und was nicht!" Daran wird deutlich, dass zu viele Knöpfe belegt sind. Macht weiter so!

EUER TREUER LESER JULIUS AUS MARL

Hallo Fabian!
Ehrlich gesagt teile ich deine Meinung nicht ganz. Wie soll man ein cooles Spiel mit vielen Möglichkeiten zocken können, wenn man nur drei Knöpfchen zur Verfügung hat? Die Spieler bestimmen ja, welche Software sich gut verkauft, folglich mögen die Leute komplizierte Spiele. Ich denke auch, dass die Intelligenz eines Menschen so weit reichen muss, dass er die Steuerung eines Spiels (egal wie viele Knöpfe belegt sind) verstehen und verinnerlichen kann. Klar, manchmal mag man auch simple Spiele, wie sie das Super Nintendo bietet, doch ich bin froh über die heutige Vielschichtigkeit der Aktionen, wie sie zum Beispiel ein *Super Mario Sunshine* bietet. *Metroid Prime* ist auch ein gutes Beispiel: Die Steuerung geht leicht von der Hand und bietet trotzdem immense Möglichkeiten. Wenn man mal mit der Tastenbelegung eines Spiels nicht zurechtkommt, dann zeugt das von einer inkompetenten Umsetzung der Entwickler. Es kommt aber auch auf den jeweiligen Controller an. Ich spiele auch sehr gerne

OVERKILL Tja, manche Leute sind mit der heutigen Controller-Belegung einfach überfordert.

mit der Xbox, doch der Controller ist einfach unhandlich und schwer zu bedienen. Das Nonplusultra aller Controller ist meiner Meinung nach sowieso das PS2-Pad. Es spielen halt viele Faktoren eine Rolle. Wer mehr Action will, braucht eben auch mehr Knöpfe!

PATRICK AUS CASTROP-RAUXEL

Hallo erst mal!
Also, es stimmt schon, was du schreibst. Manche Spiele sind echt schwierig zu steuern. Bei Ego-Shootern zum Beispiel komme ich heute manchmal immer noch nicht mit der Dual-Analog-Steuerung zurecht. Jedoch ist es heutzutage anders als vor fünfzehn Jahren, denn es werden für den GameCube wohl keine Spiele mehr hergestellt, in denen es nur gilt zu springen oder mit Feuerbällen zu schießen. Wenn man in der dritten Dimension spielt, gibt es eben viel mehr Möglichkeiten, die man im Spiel hat. Und deshalb kommt man an einer umfangreicheren Steuerung einfach nicht mehr vorbei! Aber eigentlich ist das nicht so tragisch, denn die meisten Spiele kann man nämlich durchaus sehr gut steuern. Ein gewisses Problem besteht jedoch, wenn man Freunden die Steuerung erklären will. Ein Beispiel wäre da *Super Mario Sunshine*. Bisher hat es noch niemand aus meinem Freundeskreis geschafft, die Wasserspritze zusammen mit der Kamera zu bedienen und dann noch zu zielen. Trotzdem würde ich sagen: Ich kenne eigentlich wenige Spiele, bei denen man sich die Finger bricht. Ich finde eine anständige Steuerung eigentlich selbstverständlich,

EUER LESER KAMIL

„Bei 3D-Spielen braucht man einfach mehr Knöpfe!“

Nachschlag

Hallöchen!
Ich sage dir, wo die Frauen sind: hinter dem Herd, um für ihre zockenden Männer Essen zu kochen – die geben nämlich den Controller nicht her! Jüngstes Beispiel: Mein Mann und ich (beide 26) haben uns zwei Lenkräder für den Cube gekauft. Nun fahre ich aber bei *Burnout 2* viel besser als er – und damit kann er nicht umgehen! Ergo hat er seinen Kumpel eingeladen, beide zocken und ich darf kochen und die Kinder ins Bett bringen! *vor Wut schnaub* Wenn er mich nicht kennen gelernt hätte, würde er heute noch nicht wissen, wer Zelda ist! Im Gegensatz zu meinem Angetrauten bin ich nämlich quasi mit einem Controller in der Hand groß geworden! Ich hab schon *Boulder Dash* gespielt, als er noch ich-weiß-nicht-was gemacht hat! Ich bin diejenige, die vier Nintendo-Konsolen plus zwei Game Boys plus PlayStation mit in die Ehe gebracht hat! Na ja, und ein Kind … Im Übrigen: Klar, ich mag „Frauenspiele“ wie *Tetris* und *Super Mario World* – aber ich spiele auch *Medal of Honor* und *Resident Evil*! Und ich spiele alle meine männlichen Bekannten an die Wand. Deswegen spielen die auch nur noch unter sich. Wieso nehmen Männer das Gewinnen so ernst? Wenn ich mit meiner Freundin spiele, kommen wir meist vor lauter Lachen nicht dazu, auf den Score zu achten. So, lieber Fabian, ich hoffe, du weißt jetzt, dass es auch noch weibliche Videospieler gibt! Und wenn ich mich in meinem Verwandten- und Bekanntenkreis so umsehe, dann sind wir in der Überzahl! Die Männer spielen nämlich am PC …
Liebe Grüße aus Hamburg!

LYDIA (26), GEORG (26), LEA MADELEINE (3 1/2), LUCY LYDIA (6 MONATE)

PS: Schreibt weiter so gut! Ist doch toll, wenn man mal über was anderes als die *Tagesschau* diskutieren kann.

Hallo N-ZONE-Redaktion!
Jetzt mal Klartext! Ich bin 16 Jahre alt und ein Mädchen! Und ich zocke genauso gerne Games wie jeder spielebegeisterte Junge. Was wären das für Spiele, wenn Spiele-Entwickler Soaps wie *GZSZ* herausbringen würden? Wo bliebe denn da der Spaß? Ich spiele beispielsweise so gut wie jedes Genre vom Jump & Run bis zum Beat 'em Up und ich bin in manchen Spielen besser als jeder Junge, der in meiner Gegend wohnt. Ich habe es gar nicht mehr in Erinnerung, wann mich das letzte Mal jemand in *Mario Kart: Double Dash!!* oder *Super Smash Bros. Melee* besiegt hat. Ganz besonders mag ich die *Sonic*- und *Metroid*-Spiele-Reihen! Somit bin ich eine der Frauen, die beweisen, dass sie gut und gerne spielen. Das System ist mir gleichgültig. Ein Spiel muss gut sein, damit ich es spiele!

EURE TREUE LESERIN DENIZ

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung

Sollte es eine Fortsetzung zu *Final Fantasy: Crystal Chronicles* geben?

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „Machen Videospiele süchtig?“

IWL — AW: Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Rang: ▲
Angemeldet seit: 09.12.01
IP : 217.255.183.32
Gepostet: 29.03.04 12:40

Habe mir das Game gestern gekauft und finde es soweit ganz okay.
Die Neuerungen sind zwar zaghaft, aber wenn man MGS2 gespielt hat, will man die Features nicht mehr missen.

Nur: Warum wurden die alten Codec Bilder beibehalten?
Heutzutage spotten die kleinen, grünen Bildchen jeglicher Beschreibung. Retro hin oder her, aber die Codec Gespräche hätte man auf MGS2 Niveau gestalten müssen.

Ansonsten kommt das selbe Feeling wie beim PSone Original auf.

IWLaesK1KA
Foto des Monats in TOTAL! 08/96 - Leserspiegel 31

Löschen · Bearbeiten · Antworten · Thread verfolgen · weiterleiten

Tidi — AW: Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Rang: ▲
Angemeldet seit: 31.08.03
IP : 217.230.65.15
Gepostet: 29.03.04 16:55

Ich werde mir das Spiel höchstwahrscheinlich auch kaufen, aber ich hab da noch ne Frage: Man kann ja an Vorsprüngen herunterhangeln, kann man sich auch z.B. an Containern hochziehen? Ich bin mir nicht ganz sicher, ob ich es mir kaufen soll, weil ich schon das Original habe. Könnt ihr es mir trotzdem empfehlen?

Löschen · Bearbeiten · Antworten · Thread verfolgen · weiterleiten

Ryo — AW: Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Rang: ▲
Angemeldet seit: 03.07.01
IP : 132.199.234.7
Keine Autorenpunkte
Gepostet: 29.03.04 17:01

Yo, hast Recht. Bei TTS fließt schon deftig blut, das war aber in der original Version nicht so der Fall. Und als ich gepostet hab, hatte ich TTS noch nicht gespielt. Der Splatter kam erst mit Sons of Liberty und diese Engine wird ja auch bei TTS verwendet.
Aber wie gesagt, es kommt stark auf die Spielweise an, wieviel Blut im Endeffekt zu sehen ist. Bei mir gibts Blut nur an den Stellen, wo man zum töten gezwungen wird.

Gruss,
Ryo

KOLWE-X — MGS Vergleich: GC - PSone

Rang: ▲
Angemeldet seit: 23.11.03
IP : 62.104.212.95
Gepostet: 29.03.04 18:56

In Prinzip ist ja wirklich (leider!!) alles gleich geblieben! Doch wurde das Spiel was Cutscenes betrifft etwas zu sehr übertrieben. Stellenweise könnte man fast denken, man sieht sich Matrix an. Auch der Humor passt nicht so ganz ins Spiel (Bsp. Psycho Mantis befiehlt dir den Controller auf den Boden zu legen; Snake sieht einen an und nickt).
Auch die dramatische Sterbeszene mit Sniper Wolf kam im Original besser rüber, durch die Musik im Hintergrund!
Aber ansonsten ein echt großartiges Spiel!

Verschieben · Thread schließen · Thread archivieren · Löschen · Bearbeiten · Antworten · Thread verfolgen · weiterleiten

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO THEMENCHAT

Chat mit Atari:
Mitte Mai wird die dritte Episode von *Phantasy Star Online* und somit das zweite onlinefähige GameCube-Spiel veröffentlicht. Leider hat es nicht mehr für einen Test in dieser Ausgabe gereicht. Wenn ihr aber Fragen habt, dann stellt diese und andere auf Atari bezogene Fragen doch in unserem Themenchat mit Atari am 12. Mai um 15 Uhr unter www.n-zone.de.

Redaktionschat:
Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 12. Mai um 16 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

Star Worms

Hallo N-ZONE-Team!
Da ihr ja sowieso schon genug eingeschleimt worden seid, komme ich zu meinen Fragen.
1. Gibt es einen Nachfolger zu *Worms 3D*?
2. Gibt es endlich einen Internetzugang für den GameCube ohne Kreditkarte?
3. Wie viele Mitglieder hat das N-ZONE-Team momentan?
4. Woher bekommt ihr die Gegenstände, die ihr bei Gewinnspielen versteigert?
5. Wird es ein neues *Star Wars: Rouge Squadron*-Spiel geben?
Euer treuer Leser
Wolfgang Müller (Österreich)

N-ZONE: *1. Nein, Worms 3D ist der bislang letzte Teil der Serie und zudem noch gar nicht mal so alt. Worms 3D hat bei uns 78 Prozent abgestaubt. Es würde uns allerdings sehr wundern, wenn Worms 3D der letzte Teil der kultigen Serie sein sollte.*
2. Nein, bislang kann man das einzige Online-Spiel für den GameCube, Phantasy Star Online: Episode I & II, lediglich spielen, wenn man im Besitz einer Kreditkarte ist. Dies dürfte auch bei Phantasy Star Online 3, welches Mitte Mai erscheint, nicht anders sein. Dazu können wir euch aber in der nächsten Ausgabe mehr verraten, wenn wir das Spiel einem ausführlichen Test unterziehen.

3. Nimmt man nur die Redaktion, die Auslandskorrespondenten und das Layout, kommt man derzeit auf zehn Leute. Allerdings kann man das nicht so genau festmachen. Schließlich sind viele weitere Mitarbeiter im Verlag – zum Beispiel vom Lektorat oder vom Vertrieb – mit dafür verantwortlich, dass ihr die N-ZONE pünktlich alle vier Wochen erhaltet.
4. In den meisten Fällen bekommen wir unsere Gewinnspielpreise direkt von den jeweiligen Publishern zur Verfügung gestellt.
5. Momentan ist kein weiteres Spiel angekündigt, nach dem großen Erfolg der Reihe sollte es uns jedoch wundern, wenn Factor 5 die Serie mit Rebel Strike abschließen sollte.

NACHFOLGER Sind Fortsetzungen zu Worms und Star Wars geplant?

Animal Crossing

Hi Leutz!
Ich habe mal zwei kurze Fragen an euch, die ihr mir hoffentlich beantworten könnt.
1. In der Ausgabe 04/04 wurde erwähnt, dass *Animal Crossing* noch in Deutschland erscheinen soll – wann soll das genau sein?
2. Wird es einen *Mario All Star*-Spieletitel, wie es ihn für das Super Nintendo gegeben hat, auch für den Game Boy Advance geben?
Anonym

N-ZONE: *1. Nintendo hat bislang nichts offiziell angekündigt. Nach unseren Informationen soll Animal Crossing allerdings hierzulande im Sommer erscheinen.*
2. Man soll niemals nie sagen, allerdings halten wir diese Möglichkeit für sehr unwahrscheinlich, da Nintendo die Mario-Klassiker lieber separat veröffentlicht. Ist ja auch logisch: Warum einmal absahnen, wenn man für jedes Spiel einzeln kassieren kann, oder? ;-)

Clubheft

Mahlzeit!
Zunächst einmal muss ich sagen: Ihr seid das beste Magazin, das ich kenne! Übersichtlich und informativ! Respekt! So, jetzt mal zu meinen Fragen:
1. Ich habe euch schon des Öfteren E-Mails geschrieben. Die wurden aber nie beantwortet oder in eurer Leserbriefecke gedruckt. Sind meine Mails nie bei euch eingetroffen oder beantwortet ihr nur die Mails, die im Magazin abgedruckt werden?
2. Wisst ihr, wieso Nintendo sein kostenloses Magazin eingestellt hat? Das ist ja nun schon ewig nicht mehr erschienen. Wird es überhaupt je wieder erhältlich sein?
3. Stimmt es, dass der zweite Teil des Rare-Titels *Conker's Bad Fur Day Conker Live & Uncut* heißt, nur ein Remake sein soll und außer dem Multiplayer-Modus unverändert bleibt? Oder werden in den zweiten

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

Schickt uns per E-Mail, Postkarte oder SMS (wie das geht, lest ihr auf Seite 72) eure Fragen. Wir leiten diese dann an die Entwickler oder Hersteller weiter.

Warum erscheint *Boktai* so spät hierzulande? Gibt es Pläne, den Solarsensor für andere Spiele als in *Boktai* zu verwenden? Lars, Oldenburg
Wolfgang Ebert, European PR-Manager Konami:
Boktai: The Sun is in Your Hand wurde in den USA Ende September letzten Jahres veröffentlicht. Da sich zu dieser Zeit der Herbst schon mit großen Schritten nähert und die Sonnentage immer kürzer werden, hätte man das originelle Spielprinzip von Boktai nicht richtig genießen können. Deshalb entschloss sich Konami of Europe für eine Veröffentlichung im Frühling, damit die komplette Sonnenzeit noch vor den Spielern liegt. Boktai wird Mitte Mai erhältlich sein. Konami arbeitet bereits an einer Verwendung des Solarsensors in einem zweiten Spiel.

Teil neue Szenen reingesetzt, die einst für den Vorgänger zu heftig gewesen wären? Greetz and SEE YA!
Jenny lá Jinya

N-ZONE: *1. Generell ist es so, dass wir uns bemühen, möglichst viel Leserpost zu beantworten. Dies ist uns aufgrund der Fülle an Zuschriften leider nie möglich. Wir hoffen, dass ihr Verständnis dafür habt. Einen Teil der Leserbriefe beantworten wir ausschließlich im Heft.*
2. Diese Frage kann nur Nintendo beantworten. Allerdings dürften wirtschaftliche Gründe zu dieser Entscheidung geführt haben. Das Nintendo Clubmagazin war sicherlich kein günstiges Unterfangen für Nintendo. Ob sich Nintendo Deutschland jemals wieder entschließen sollte, ein offizielles Magazin zu gründen, ist sehr ungewiss und aus den genannten Gründen zurzeit eher unwahrscheinlich.
3. Es stimmt, dass Rare an dem Titel Conker Live & Uncut arbeitet. Hierbei handelt es sich in der Tat um ein Remake des N64-Hits mit ein paar zusätzlichen neuen Szenen sowie Xbox-Live-Unterstützung. Zu heftig dürften die neuen Szenen kaum sein, da der Titel bereits auf dem N64 ab 18 Jahren freigegeben war und nicht indiziert wurde. Stilistisch wird sich Conker Live & Uncut kaum vom N64-Original unterscheiden, sodass beim Remake eine Indizierung ebenfalls unwahrscheinlich erscheint. Der Titel wird nur auf der Xbox erscheinen.

Nintendo-Liebe

Hallo N-ZONE-Meister!
Alles roger bei euch? Grüße an Yves Nawroth, hoffe, er ist wieder topfit, sah auf dem letzten Bild ein wenig blass aus, der Bursche!
1. Kann es sein, dass die Konkurrenzfirmen Microsoft und Sony den Drittherstellern Geld dafür geben, dass sie keine Spiele für den GameCube rausbringen?
2. Ich habe schon des Öfteren über den GameCube hergezogen, trotzdem werde ich Nintendo die Treue halten, da haben die Spiele einfach eine Seele und sind klasse. I love Nintendo! Bitte enttäuscht mich nicht! Gebt Gas und zeigt es den Ungläubigen!
3. Freue mich auf *Zelda*, *Mario* und *Resident Evil*! Hoffe, *Resident Evil 4* kommt noch!
4. Wann kommt das Sequel zu *XIII*?
5. Wie ist Ubisoft eigentlich so drauf nach den mittelprächtigen Verkaufszahlen von *Prince of Persia* und *Beyond Good & Evil*? Es muss deprimierend sein, so tolle Spiele zu machen und dann bleiben die Sachen in den Läden stehen und vergammeln dort.
6. Langer Brief, aber ihr kürzt den schon zusammen, oder? Grüße an alle und möge die Macht mit euch sein! Habe die Ehre und gehabt euch wohl! N-ZONE forever!
Ossi Zlöbel

N-ZONE: *Ja, Yves geht's wieder gut. Die Blässe ist naturgegeben, da hilft auch die Sonne nicht viel. ;-)*
1. Nicht nur Microsoft und Sony zahlen den Drittherstellern Geld, um Spiele exklusiv auf ihre Konsole zu holen. Auch Nintendo zahlt Unternehmen Geld, damit Spiele nur auf dem GameCube erscheinen. Bestes Beispiel hierfür ist die Resident-Evil-Serie. Allerdings ist Nintendo hier wesentlich zurückhaltender als Microsoft oder Sony. Aber vielleicht ändert sich das in Zukunft ja auch mal.
2. Müssen wir dazu etwas schreiben? ;-)
3. Oh ja, Resident Evil 4 erscheint Anfang 2005 in Europa, in Japan und den USA soll es sogar noch 2004 so weit sein. Und wie uns die Entwickler erst kürzlich erneut bestätigten, kommt der Titel exklusiv auf dem GameCube und ist komplett auf Nintendos Wunderwürfel zugeschnitten.
4. Noch ist kein Sequel zu XIII angekündigt, aber wir halten euch auf dem Laufenden.
5. Ob Köpfe wegen der schwächelnden Verkaufszahlen von Prince of Persia und Beyond Good & Evil rollen mussten, können wir dir nicht sagen. Aber es ist in der Tat sehr schade, dass so tolle und innovative Titel nichts für den Massenmarkt sind. Nichtsdestotrotz scheint Ubisoft mit den Verkaufszahlen von Prince of Persia: The Sands of Time so zufrieden gewesen zu sein, dass man jüngst ein Sequel ankündigte, das sogar noch Ende 2004 auf den Markt kommen soll.
6. Na logo! Ich hoffe, du siehst uns nach, dass wir gut die Hälfte deines Briefs wegkürzen mussten. Er ist doch etwas arg lang geraten, um ihn abdrucken zu können ;-)

INFO THQ PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *R: Racing* für den GameCube darf sich nun Ruben Mikalay aus Morsbach freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält das erstklassige THQ-Jump&Run *Tak und die Macht des Juju* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 19. Mai. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind ausgeschlossen.
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung

Was denkst du über *Pokémon*?

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!
Erfahrt in unserem Schwestermagazin alles über die neuen Xbox-Knaller Silent Hill 4, Fable und Unreal Championship 2. Im Testbereich findet ihr Hitman: Contracts, Unreal II, UEFA 2004, The Suffering und das lang erwartete Malice. Fans von Sam Fisher dürften sich über die Komplettlösung zu Splinter Cell 2 freuen. Mit DVD und Spielszenen aller Xbox-Highlights! Dies und noch viel mehr erwartet euch in der brandneuen XBOX-ZONE 06/2004! Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!
Die PLAYZONE 05/2004 strotzt vor Highlights. Neben den Vorschau-Berichten zu Knallern wie Silent Hill 4, Driv3r, Van Helsing und Metal Gear Solid 3 müssen im Testcenter unter anderem Rainbow Six 3 und die Online-Hits SOCOM II und Ghost Recon: Jungle Storm beweisen, wie gut sie wirklich sind. In der großen Reportage erfahrt ihr zudem, welche Multiplayer-Games Spaß machen! Die Komplettlösungen zu Final Fantasy X-2 und Champions of Norrath runden die Ausgabe ab. Mit DVD! Im Handel.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Genial oder kein Ersatz für die tollen PS2-Titel? Wir wollten **eure Meinung** zu Squares Rollenspiel-Epos wissen.

Final Fantasy Crystal Chronicles

Lange Zeit mussten Rollenspiel- und *Final Fantasy*-Fans auf Sonys Konkurrenz-Konsole zurückgreifen. Mit *Final Fantasy: Crystal Chronicles* hat sich dies glücklicherweise geändert. Wir haben euch in unserem Test bereits gezeigt, was das Spiel so alles draufhat. Allerdings interessiert uns auch, was ihr von Square-Enix' Nintendo-Rückkehr haltet. In technischer Hinsicht ist der Titel über jeden Zweifel erhaben und hat im Test sehr gut abgeschnitten. Bei euch anscheinend auch: 55,6 Prozent von euch sind der Meinung, dass der Sound perfekt zum Spiel passt, 24,7 Prozent halten ihn für sehr gut und nur 4,9 Prozent müssen sich erst daran gewöhnen. Für recht esoterisch halten 14,8 Prozent die Musik. In grafischer Hinsicht hat das Spiel bei euch voll ins Schwarze getroffen. Insgesamt 88 Prozent von euch sind total begeistert. Nur 4,4 Prozent finden die Grafik ganz okay. Und 7,6 Prozent können gar nicht nachvollziehen, wie die Wertung zustande kam. Auf die Frage, wie *Final Fantasy: Crystal Chronicles* allgemein bei euch angekommen ist, haben 19,4 Prozent geäußert, es sei kein „echtes" *Final Fantasy* für sie. 38,6 Prozent halten es für einen netten Ableger der eigentlichen Serie. Verschwindend geringe 1,1 Prozent halten das Spiel für überflüssig. 2,3 Prozent sind der Meinung, es sei zu actionorientiert. 26,1 Prozent sehen im Mehrspieler-Modus einen innovativen Ansatz. 12,5 Prozent wiederum halten genau diesen für reine Abzocke seitens Nintendo. Dennoch gibt es nicht viele Rollenspiele, die einen derartigen Mehrspieler-Modus bieten. Bis vor einiger Zeit gab es nicht viele RPGs auf dem GameCube. Deshalb hat uns interessiert, auf welche Konsole ihr zurückgreifen würdet, wenn ihr ein absoluter Rollenspiel-Fan wärt. 41,4 Prozent würden die PS2 als Favoriten wählen. 5,5 Prozent die Xbox. 27,9 Prozent würden sich einen GameCube kaufen und lediglich 25,2 Prozent wären nur für den GBA zu erwärmen – ein ernüchterndes Ergebnis.

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

Konami hat das bekannteste Abenteuer von Solid Snake für den Nintendo GameCube umgesetzt und mit **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** ein absolut geniales und sehr pompöses Remake abgeliefert. Spielerische und grafische Verbesserungen machen das Spiel zum besten *Metal Gear*-Abenteuer überhaupt. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* gefällt. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Wir wollten von euch wissen, wie der Mehrspieler-Modus bei euch angekommen ist. 33,8 Prozent finden ihn sehr gut. 10,8 Prozent hat es vor allem die Menüführung angetan. 6,8 Prozent halten genau diese für misslungen. Die bestehen bleibende Verwundbarkeit während der Menüverwaltung geht 23 Prozent auf die Nerven. Und ganze 25,6 Prozent können mit der Einspieler-Variante mehr anfangen.

Welche Spielvariante bei *FF: CC* spielst du vorzugsweise?

32,5% Mehrspieler-Modus!

67,5% Einspieler-Modus!

Nutzt du den GBA in der Einspieler-Variante von *FF: CC* als Hilfsmittel?

20,2% Nur in Ausnahmefällen

40,5% Ja!

17,9% Nein!

21,4% Nein, habe keinen GBA!

Für den Mehrspieler-Modus von *FF: CC* braucht man unbedingt ein Linkkabel. Wie findest du das?

33,4% Ist doch mal ein innovativer Ansatz!

44,8% Eine Unverschämtheit!

21,8% Die Idee ist gut, aber nur deswegen kaufe ich mir keinen GBA.

39,0% *FF: CC* ist eine positive Bereicherung!

37,9% Ist die Frage ernst gemeint? Auf keinen Fall!

Final Fantasy: Crystal Chronicles bietet als erstes *FF*-Spiel Echtzeitkämpfe. 18,5 Prozent halten das für einen Stilbruch und sind der Meinung, dass diese in einem *Final Fantasy*-Spiel nichts verloren haben. 17,3 Prozent finden die Echtzeitkämpfe an sich nicht schlecht, aber die umständliche Bedienung der Kommandoliste stört sie ein wenig. 48,1 Prozent hingegen finden die Kämpfe in Echtzeit einfach gut. 16,1 Prozent gefallen sie prinzipiell auch, sie finden aber, dass die Übersichtlichkeit ab einer bestimmten Gegneranzahl leidet.

Bist du mit der Rollenspiel-Auswahl auf dem GameCube zufrieden?

10,5% Nicht wirklich, es sind ja fast nur Umsetzungen.

8,4% Es ist für jeden Geschmack was dabei.

4,2% Ja!

Final Fantasy hat seinen erfolgreichen Feldzug im Land der Rollenspiele auf dem NES begonnen und dann auf der PlayStation weitergeführt. Wir wollten wissen, ob die Serie wieder exklusiv auf Nintendo-Konsolen erscheinen sollte. 35,3 Prozent halten dies für eine vorzügliche Idee – auf dem NES hat schließlich alles angefangen. 0,8 Prozent bleiben der PS2 wegen der Online-Fähigkeit treu. 4,2 Prozent finden, dass die Serie auf der PS2 mittlerweile eine bessere Figur machen würde. 26,9 Prozent würden sich für den Anfang schon mit Umsetzungen der PS2-Titel begnügen. 3,4 Prozent meinen, *Final Fantasy* brauche eh keiner. 29,4 Prozent fänden eine Nintendo-eigene *Final Fantasy*-Serie cool.

Was ist deiner Meinung nach das beste Rollenspiel auf dem GameCube?

Final Fantasy: Crystal Chronicles	54%
Skies of Arcadia Legends	29%
Baldur's Gate: Dark Alliance	5%
Gladius	1%
Lost Kingdoms 2	1%
Phantasy Star Online: Episode I & II	10%
Summoner: A Goddess Reborn	1%

supertext

Das Magazin für Action-Gamer.
Krass
Korrekt
Konkret

Das unabhängige PlayStation-Magazin mit DVD.
Visit the planet playzone.

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES YOUNG ENTERTAINMENT

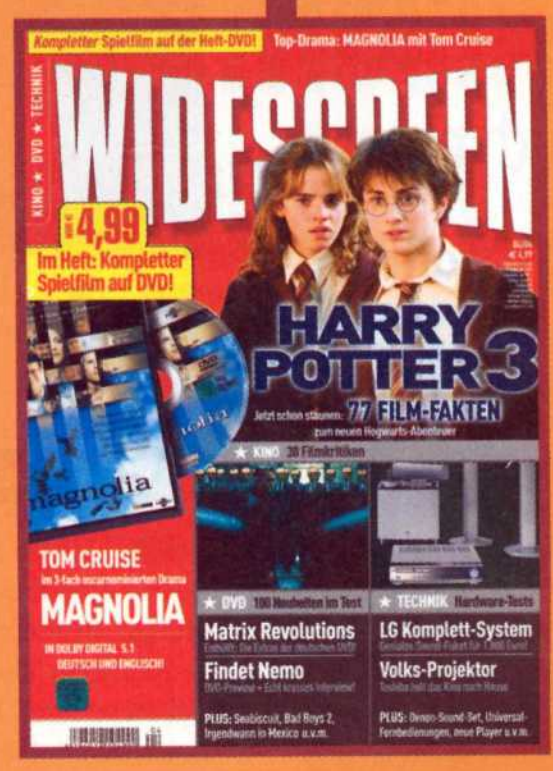
Das unabhängige Xbox-Magazin.
Ein LeXikon für Xbox-Fans!

Das meistgekaufte Nintendo-Magazin.
Enter N-ZONE.

Das große PC-Spielemagazin, Wissen, was gespielt wird.

Das Hardware-Magazin für PC-Spieler. Tests, Tipps, Tuning.

Das große Magazin für Filmfans. Kino, DVD, Technik



Alles, was Kids interessiert. It's showtime.

COMPUTEC MEDIA

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Coole Cheats für Spitzenspiele! **Unser Eldorado für Cheat-Freaks.** Sicher ist auf den folgenden vier Seiten auch für euch etwas Interessantes dabei.

ULKIGER HELD Schlüpft ihr in Taks Rolle, liegt die Zukunft der Pupununus in euren Händen.

Tak und die Macht des Juju

CHEATCODE Alle magischen Tricks für den kleinen Zauberlehrling

THQs kleiner Schamenlehrling ist in einer zauberhaften Welt zu Hause. Allerdings macht der fiese Zauberer Tlaloc Taks Volk das Leben schwer. Der elende Lump hat doch tatsächlich alle Krieger in Schafe verwandelt. Wenn ihr ihm einen Strich durch die Rechnung machen wollt, aber keine Lust dazu habt, sämtliche Zauberkräfte erst mühsam freizuspielen, dann greift doch auf unsere Codes zurück. Ruft einfach mit der Starttaste das Pause-Menü auf und legt los. Danach seid ihr gegen Tlalocs bösen Machenschaften bestens gewappnet!

Alle Extras
Links, rechts, B, B, X, X, links, rechts (oder B, X, Y, Y, B, X, Y, Y)

Alle Pflanzen/Concept Arts
B, Y, X, links, rauf, rechts, runter, runter

Alle Mondsteine
Y, Y, B, B, X, X, links, rechts

Alle Juju-Mächte
Rauf, rechts, links, runter, Y, X, B, runter

100 Federn
B, Y, X, B, Y, X, B, Y

Alle Movies
Links, rechts, B, B, X, X, links, rechts

Alle Yorbels
Rauf, Y, links, B, rechts, X, runter, rauf

Storyboards freischalten
200 Yorbels sammeln

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

1080° Avalanche

CHEATCODE **Startet topfit in den virtuellen Winterurlaub!**

Wer sich Nintendos locker-flockiges Schneevergnügen von A bis Z reinziehen möchte, aber absolut keinen Bock dazu hat, alles erst mühsam freizudaddeln, sollte im Options-Menü die nachfolgenden Codes eingeben. Wenn die Eingabe richtig war, erkennt ihr das anhand einer eingeblendeten Meldung.

SUB-ZERO ASSAULT

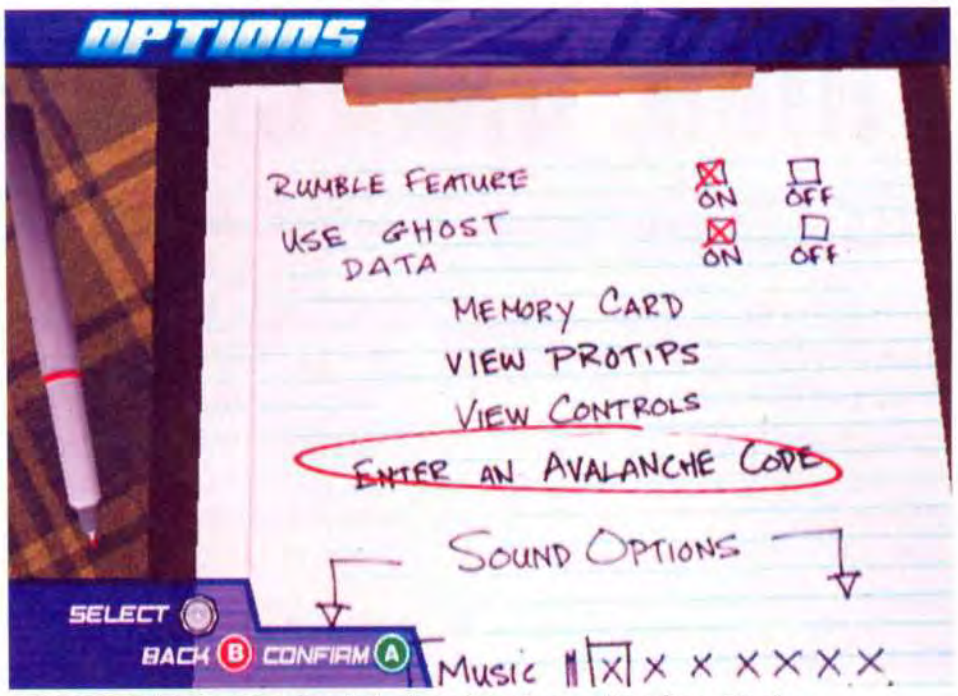
Spinal Damage: JAS3IKRR
Sub-Zero Assault: Ballistic: 2AUNIKFS
Avalanche Alley: No way out: EATFIKRM
Avalanche Alley: Out way knoll: 9AVVIKNY

NEUE BOARDS (TIME TRIAL COINS)

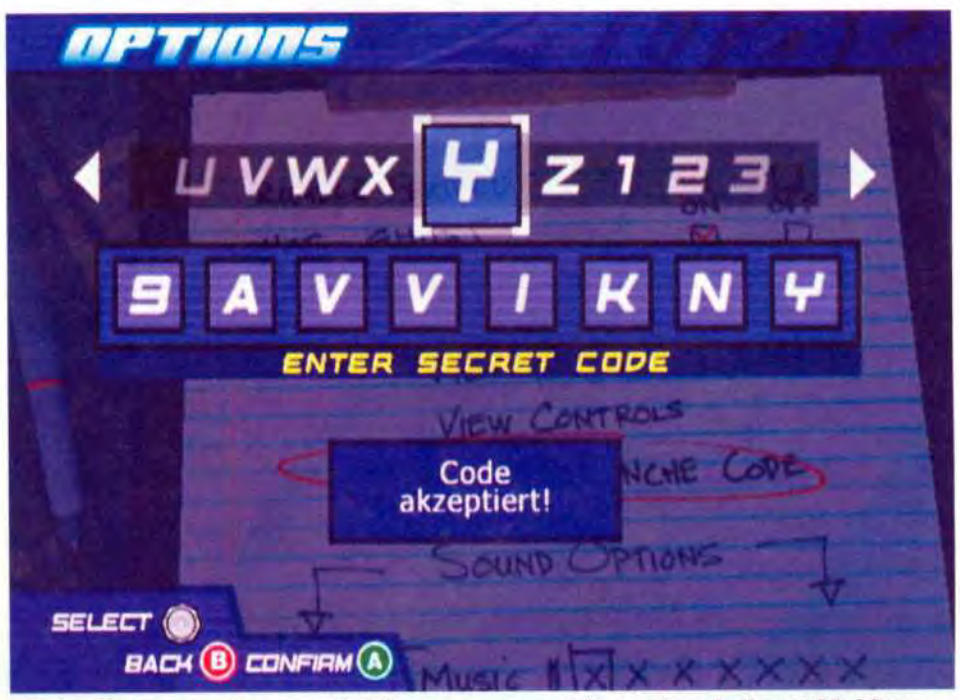
Penguin Board: 1 Coin
Zweites Board (Crime Scene, GCN, Once Bitten, Scaretactix, Winterborn): 2 Coins
Drittes Board (Broken Forest, Cold Front, DNA, Happiness, Mind Invasion): 5 Coins
Paintbrush Board: 7 Coins
Fourth Board (8-bit Soul, Bad Cat, Backbone, Conquest, Pulse): 9 Coins
New Board Designs: 18 Coins
Alternate Board Skins: Alle Coins

NEUE BOARDS (RACE TROPHIES)

Mr. Beakes' Board: 2 Trophies
Old School Board: 6 Trophies
Power Painter: 9 Trophies
NST 1080° Avalanche: 15 Trophies



EINGABE **Gebt die Cheats einfach unter diesem Menüpunkt ein.**



KORREKT **Ob die Eingabe richtig war, erkennt ihr anhand dieser Meldung.**

James Bond 007 Alles oder nichts

CHEATCODE **Schützenhilfe für den smarten Geheimagenten**

Die angegebenen Cheats müsst ihr im Pause-Menü eingeben. Wer es in EAs neuestem Abenteuer außerdem schafft, wirklich alle Missionen zu meistern, schaltet dadurch noch zwei weitere Bonus-Levels frei. Übrigens erhaltet ihr bei einigen Aufträgen nur dann eine Platinum-Medaille, wenn ihr so wenig Munition wie irgend möglich verbraucht.

Alle Waffen: X, Y, A, A, X
Mantel: X, Y, A, Y, B
Doppelte Munition: X, X, A, X, Y
Doppelter Schaden: X, Y, Y, B, X
Volle Munition: X, X, Y, B, B
Volle Batterie: X, Y, Y, A, X
Verbesserte Batterie: X, B, B, A, X
Verbesserter Antrieb: X, A, A, B, Y
Platin-Revolver: X, B, B, X, A
Zeitlupe (Fahrlevels): X, B, Y, A, Y
Unbegrenzt Munition: X, A, B, A, X
Goldene Pistole: X, Y, A, X, Y

Harvest Moon A Wonderful Life

TIPP **Sahnt beim Pferderennen fett ab!**

Im Vergissmeinnichttal finden von Zeit zu Zeit besondere Events statt, wie beispielsweise ein Pferderennen, bei dem gewettet werden darf. Die Siegerprämie könnt ihr euch ganz einfach sichern: Speichert kurz zuvor euren Spielstand ab und schaut euch danach an, welcher Galopper als Erster die Ziellinie überquert. Anschließend ladet ihr euren gespeicherten Spielstand und setzt auf den bereits bekannten Sieger.

Pitfall: Die verlorene Expedition

CHEATCODE **Classic Pitfall oder ein neuer Charakter gefällig?**

Ihr seid der Meinung, in Activisions Dschungelsafari könnte etwas frischer Wind nicht schaden? Dann startet *Die verlorene Expedition* doch zur Abwechslung mal mit Nicole oder schaltet die originale *Pitfall*-Fassung frei. Nach der Eingabe findet ihr die entsprechenden Menüpunkte übrigens unter den Optionen. Um die Codes erfassen zu können, müsst ihr euch im Titelbildschirm befinden. Haltet einfach beide Schultertasten gleichzeitig gedrückt und geht dann folgendermaßen vor:

Klassisches Pitfall: X, X, links, rechts, X, B, A, rauf, X
Als Nicole spielen: links, rauf, runter, rauf, X, rauf, rauf

NACH DER EINGABE ... findet ihr unter den Optionen den Menüpunkt „Pitfall".
RETRO-FIEBER So sah Pitfall früher einmal aus.

Mr. Driller 2

CHEATCODE **Höhere Lebenserwartung für den Bohrexperten**

Sich mit nur drei lächerlichen Leben bis zum Mittelpunkt der Erde vorzubohren, ist gar nicht so einfach. Selbst auf normalem Schwierigkeitsgrad muss man sich ganz schön konzentrieren, um nicht zu oft unter den herunterpurzelnden Steinchen begraben zu werden. Mit insgesamt zehn Leben sieht die Sache schon ein bisschen anders aus. Ihr müsst lediglich das Gameplay pausieren und diese Bewegungsrichtungen bzw. Tasten aktivieren:

Runter, Select, rauf, runter, L, R, runter, rauf, R, L, rauf, A

SpongeBob SuperSponge

CHEATCODE **Bahn frei für den gelben Schwamm!**

Falls ihr in SpongeBobs neuestem Abenteuer einmal nicht weiterkommt, dann überspringt den Level doch einfach. Mithilfe dieser Codes könnt ihr nämlich ab sofort von jedem beliebigen Punkt starten. Geht bei der Eingabe wie gewohnt vor.

Level 1-1: BGNR
Level 1-2: CLMB
Level 1-3: KYNF
Level 1-4: WKGR
Level 2-1: PFYJ
Level 2-2: NGPS
Level 2-3: WMCY
Level 2-4: XNRP
Level 3-1: HDJQ
Level 3-2: QHDG
Level 3-3: WFXM
Level 3-4: MNTL
Level 4-1: QGRV
Level 4-2: LXHK
Level 4-3: HGCD
Level 4-4: CNXK
Level 5-1: LKKV
Level 5-2: PYHS
Level 5-3: JRST
Level 5-4: WMBT

INFO **CLASSIC-CHEATS**

Tipps für Klassiker

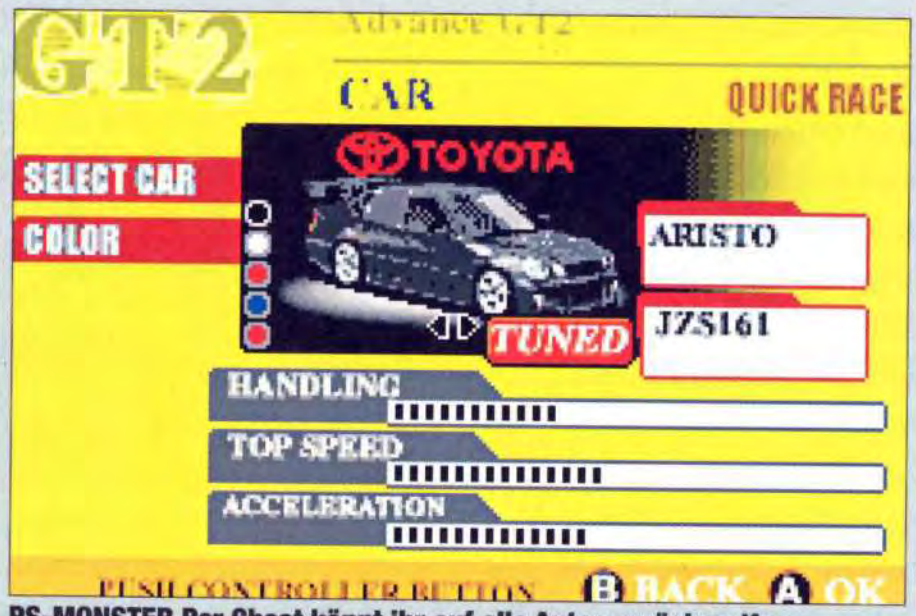
Einige Spiele haben es wirklich nicht verdient, irgendwo in einem Regal ein staubiges Dasein zu fristen. Also: Bude auf den Kopf stellen, bei Fahndungserfolg Staubschicht wegschaufeln und dann nix wie rein mit dem guten Stück. Viel Spaß beim Daddeln!

GT Advance 2: Rally Racing

CHEATCODE **Alle Strecken, alle Autos, alle Tune-ups**

Zahlreichen Zuschriften zufolge kommen unsere Classic-Cheats bei euch recht gut an. Damit die GBA-Daddler unter euch nicht zu kurz kommen, haben wir uns diesmal ausnahmsweise für ein Handheld-Game entschieden. *GT Advance 2* ist auf jeden Fall immer mal wieder eine Runde wert! Gebt die Cheats einfach im Titelbildschirm ein.

Alle Strecken:
L und B halten und dabei nach rechts drücken
Alle Autos:
L und B halten und dabei nach links drücken
Alle Tune-ups:
L und B halten und dabei nach oben drücken
Extra-Modus:
L und B halten und dabei nach unten drücken



PS-MONSTER Per Cheat könnt ihr auf alle Autos zurückgreifen.

Goblin Commander

CHEATCODE Wie man sich durch den Krieg der Kobolde mogelt

Euch sind die Goblins viel zu lahm? Dann sorgt doch für ein bisschen mehr Pfeffer unter ihrem Hintern. Die aufgeführten Cheats lassen sich ganz schnell aktivieren! Drückt dazu einige Sekunden lang gleichzeitig L, R, Y und das Digi-Kreuz nach unten. Wenn ihr diese Tasten lange genug gedrückt haltet, erscheint rechts oben im Bildschirm die Meldung „CHEAT CODES ENABLED". Anschließend könnt ihr sofort mit der Eingabe loslegen!

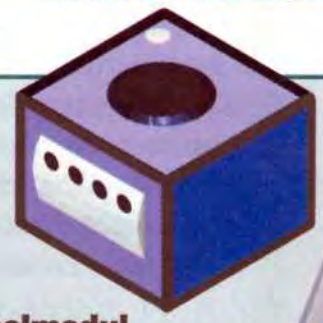
+100 Gold: L, R, R, R, R, L, Y, L, L, L
+100 Seelen: R, L, L, L, L, R, Y, R, R, R
+1000 Gold und Seelen: R, R, L, R, R, Y, Y, Y, L, L
Fog of War deaktivieren: R, L, R, R, L, L, Y, Y, L, R
God-Mode: R, R, R, L, L, L, R, L, Y, R
Slow-Down: L, L, L, L, L,Y, Y, Y, Y, R
Speed-Up: R, R, R, R, R, L, Y, R, R, R
Level gewinnen: R, R, L, L, L, R, R, Y, Y, Y
Freie Levelanwahl: Y, Y, Y, L, R, L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, L, L, R, L, L, R, L, L, R, L, R, R, Y, Y, Y

AKTIV Wenn rechts oben im Bildschirm diese Meldung erscheint, könnt ihr loslegen.

MEHR SPEED Eure Knechte könnt ihr mithilfe eines Codes erheblich schneller schuften lassen.

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes



ACTION-REPLAY-PACK
Preis: € 39,99
Hersteller: Datel

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr wieder euer Schummelmodul ein wenig tunen. Die Codes verschaffen euch unendlich Munition, mehr Speed, dumme Feinde und vieles mehr.

Metal Gear Solid The Twin Snakes

Mit den folgenden Codes könnt ihr euer Schummelmodul wieder etwas tunen. Diesen Monat leisten wir Konamis weltberühmten Protagonisten sowie dem Prinz der Zeit Schützenhilfe. Die Eingabe unter [m] dürft ihr dabei natürlich wie üblich nicht vergessen.

[m]
TJCP-ZRP3-KCF2Y
U1HQ-C09X-AKTK4

Stealth-Suit:
33VQ-MJU0-YQEXY
23MQ-KVBK-9FRPG

FAMAS-Rifle mit unendlich Munition:
G038-6TBP-3RDDP
AZZ1-X3AH-YFPMV

Immer Radar:
C63Y-HWFU-EFNHR
4Z3N-ZNB1-E4DR9
H5ER-TJUT-E380Y
UR7V-8937-QKY07
18JR-8ZQ2-6E5Z1
D35J-2XYU-8P4ZD
Z7RE-3GND-WH40F
KKRU-N0Z9-E7FDX

Prince of Persia The Sands of Time

[m]
W82G-7FYC-7A76N
1EGT-Z0T5-BCYTJ

Unendlich Gesundheit:
EC16-KTCB-TXFQ3
R32G-UUHE-Z01N5

Unendlich Sand:
MNZN-G01Z-Y725F
V88M-QVCA-2UVJX

AI deaktivieren:
68ZB-CTBA-RKCVH
3DZH-WBZT-6A55V

Mehr Speed (L halten und Digi-Kreuz nach unten drücken)
3DQY-U6GT-40UJ0
GD3A-UX31-AH5BZ
3VQD-14TU-V5QKJ
5FY4-ZXJV-YP09E
QEV8-FZTT-44TZZ

Prince of Persia 1:
61VN-8331-KFFK6
N5C7-VR8H-A4T3D

Metal Gear Solid The Twin Snakes Teil 2

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung erfahrt ihr, **wie ihr euch mit Snake am geschicktesten zum Abspann schlängelt.**

Nachdem Snake am Ende des ersten Teils unserer Komplettlösung gefangen genommen wurde, zeigen wir euch jetzt, wie ihr aus dieser misslichen Lage herauskommt und das Abenteuer heil übersteht. Viel Spaß!

Gefangenschaft

Snake kommt in einer bewachten Zelle wieder zu sich. Dank der Verdauungsprobleme der Wache habt ihr Gelegenheit, euch unbemerkt unter dem Bett zu verstecken. Wenn die Wache von ihrem Toilettenaufenthalt zurückkehrt, öffnet sie die Zelle, um nach Snake zu suchen. Verlasst jetzt euer Versteck, verpasst der Wache ein paar ordentliche Schläge und flieht aus der Zelle. Alternativ könnt ihr euch auf den Boden legen und das Ketchup benutzen. Wenn die Wache zurückkehrt, überwältigt ihr sie und huscht aus der Zelle. Wenn ihr einfach nichts tut und abwartet, kommt nach einiger Zeit der Ninja und befreit euch aus der Zelle. Vorsicht – die Wache ist eine wahre Bazillenschleuder und steckt euch mit einem Schnupfen an. Schnappt euch noch euer Equipment, das ihr neben der Folterapparatur findet. Im Gang huscht ihr an den beiden Kameras vorbei in den Aufzug. Kehrt jetzt in den langen Gang zurück, in dem ihr nach dem Kampf gegen Sniper Wolf festgenommen wurdet. Auf eurem Weg solltet ihr sämtliche Räume betreten und durchsuchen, da ihr auf diese Weise viele Items finden könnt.

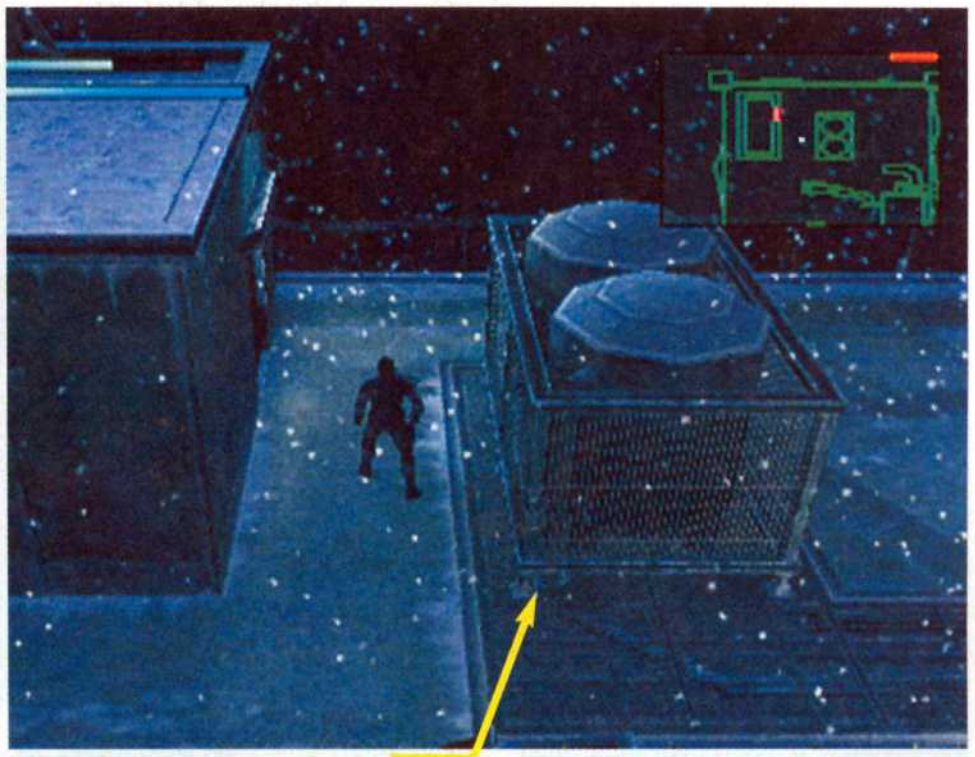
Funkturm A

Hier erwartet euch jede Menge Action. Los geht's mit mehreren Gegnern, die auf euch zustürmen. Greift zur FAMAS, wechselt in die Ego-Perspektive und macht kurzen Prozess mit ihnen. Danach nehmt ihr die untere Tür und eilt die Treppen hinauf. Bleibt immer nur kurz stehen, wenn euch eure Verfolger zu sehr belästigen. Stellt sie mit ein paar Kugeln ruhig und eilt weiter die Treppen hinauf. Gegner, die euch im Weg stehen, knockt ihr nur aus

GUTEN APPETIT Mithilfe des Ketchups könnt ihr die Wache täuschen.

ÜBERRASCHUNG! Betretet den Aufzug unbedingt mit geladener Waffe.

FUNKTURM B Hier könnt ihr unbeschadet an der Wand entlangschleichen.



VORSICHT HIND! Rennt um die Tanks, um nicht getroffen zu werden.

und eilt weiter nach oben. Die Level-6-Tür lässt sich nicht öffnen, also verschwendet keine Zeit, sondern rennt weiter nach oben. Im obersten Stockwerk angekommen, dreht ihr euch um, wechselt zur Ego-Perspektive und leert ein Magazin nach dem anderen, bis sämtliche Verfolger ausgeschaltet sind. Über die Leiter gelangt ihr aufs Dach.

Flucht vor dem Hind

Verzichtet auf das unfaire Duell gegen den Kampfhelikopter. Rüstet euch stattdessen mit dem Seil aus und rennt zu dem Geländer am oberen Bildschirmrand. Beim Abseilen müsst ihr darauf achten, euch schnell hintereinander abzustoßen, damit ihr möglichst flott nach unten gelangt. Mit dem C4, das ihr auf der nächsten Ebene findet, könnt ihr die vereiste Tür öffnen. Benutzt jetzt euer Scharfschützengewehr und das Wärmesichtgerät, um die drei Gegner auf der anderen Seite des Steges auszuschalten. Beeilt euch hierbei, damit ihr nicht selbst zur Zielscheibe werdet. Überquert den Steg und eilt zur Tür am anderen Ende, hinter der ihr einen Stinger-Raketenwerfer entdeckt. Lasst euch nicht von Liquid in seinem Hind irritieren, sondern rennt einfach um euer Leben.

Funkturm B (1)

Im Treppenhaus von Turm B versperren zunächst einige Kisten den Weg nach oben. Also lauft ihr stattdessen nach unten. Hier endet euer Weg an einem Spalt. Geht wieder nach oben – die Kisten sind plötzlich beiseite geräumt. Benutzt bei eurem Aufstieg ständig Düppel, damit die Selbstschussanlagen euch nicht unter Beschuss nehmen. Alternativ könnt ihr euch auch mit dem Rücken gegen die Außenwand des Turms drücken und so an den Geschützen vorbeischleichen. Oben angekommen, klettert ihr an der Leiter bis aufs Dach des Turms.

Liquid Snake im Hind D

Mit dem Stinger-Raketenwerfer ausgestattet, könnt ihr jetzt gegen Liquid antreten. Die Tanks vor dem Eingang zum Turm sind eure wichtigste Deckung. Achtet immer auf die Position des Helikopters und versteckt euch hinter den Tanks. Rüstet euch mit dem Stinger-Raketenwerfer aus und tippt auf die R-Taste, um zu zielen. Sobald sich euer Zieldisplay rot verfärbt, feuert ihr einen Schuss auf Liquid ab und sucht dann schnell hinter den Tanks Schutz. Verschanzt euch ebenfalls hinter den Tanks, wenn Liquid mit Raketen statt mit MGs feuert.

Funkturm B (2)

Nach dem Kampf kehrt ihr ins Treppenhaus zurück und geht nach unten zum Aufzug. Denkt an die Kameras! Mit Düppel-Granaten gelangt ihr sicher zu dem Aufzug, mit dem ihr nun nach unten fahren könnt. Rüstet euch gleich mit Rationen und der FAMAS aus, da einige ungebetene Gäste mit euch im Fahrstuhl unterwegs sind. Unten angekommen, geht ihr durch den Gang am unteren Bildschirmrand weiter. Benutzt Düppel, um nicht von den Selbstschussanlagen getroffen zu werden.

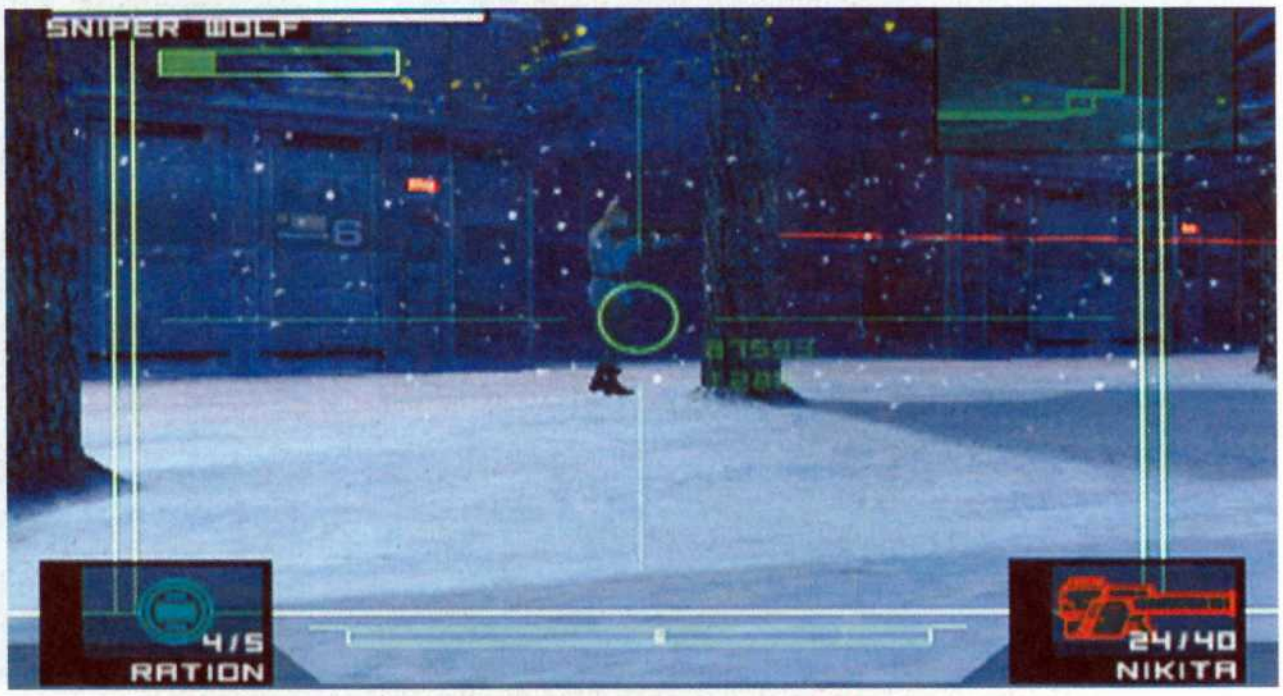
Sniper Wolf

Hier habt ihr zwei Möglichkeiten: Entweder könnt ihr euch hinlegen, anhand eures Suchlasers Sniper Wolf ausfindig machen und mit eurer Sniper auf die Gegnerin feuern. Benutzt Pentazem, um ein ruhiges Händchen zu haben. Oder ihr könnt alternativ dazu gleich nach Kampfbeginn in der äußeren rechten Ecke hinter der kleinen Anhöhe Schutz suchen. Von hier aus steuert ihr eine Nikita-Rakete nach der anderen auf eure Gegnerin. In den umliegenden kleinen Gebäuden findet ihr nützliche Items, die ihr spätestens nach dem Kampf einsammeln solltet. Vorsicht – in den meisten Räumen sind Kameras oder Minen!

INFO TIPP

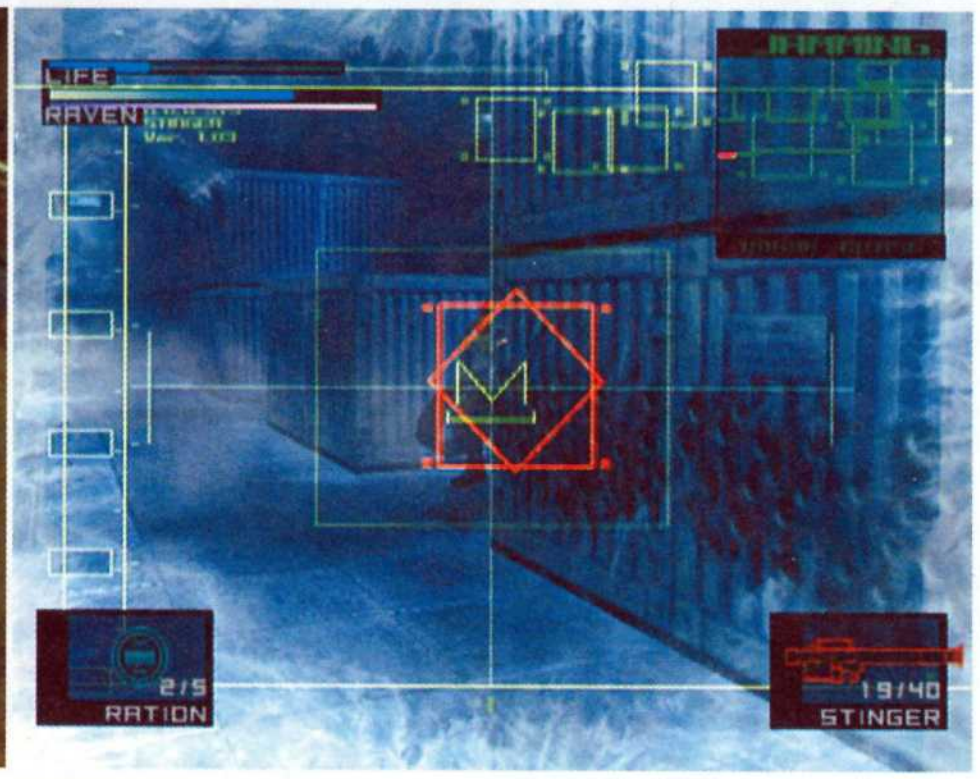
Erkältet?

Wenn ihr einem kranken Gegner, wie zum Beispiel der Wache in der Zelle, zu nahe kommt, könnt ihr euch schnell einen Schnupfen einfangen. Sein unberechenbares Niesen kann für Snake schnell zum Sicherheitsrisiko werden. Ein Nieser in der Nähe eurer Gegner wird nur selten überhört. Wie im wahren Leben kuriert man eine Erkältung am besten mit Medizin. Im Zimmer des Commanders, in dem auch der Kampf gegen Psycho Mantis stattfindet, gibt es Medikamente. Sobald Snake erkältet ist, erhält er außerdem Hinweise über Codec, wo er weitere Medikamente findet.



SNIPER WOLF Erledigt die Scharfschützin am besten mit ferngelenkten Nikita-Raketen.

BALANCEAKT Geht mit Snake in die Hocke, um dem Kran auszuweichen.



VULCAN RAVEN Lauert dem schwer bewaffneten Gegner an Ecken auf.

Underground Base (1)

Betretet das Gebäude mit der Level-6-Tür am oberen Bildschirmrand. Hütet euch vor den Kameras. In der Gießerei erledigt ihr zuerst den Wachmann auf eurer Ebene. Dann geht ihr ganz nach links, drückt euch gegen die Wand und balanciert auf dem schmalen Sims. Duckt euch, wenn sich der Kran nähert. Sobald ihr die andere Seite erreicht habt, kümmert ihr euch um den nächsten Gegner. Sammelt die zahlreichen Items ein, geht durch das große Tor zum Frachtenaufzug und fahrt damit nach unten. Nach wenigen Sekunden werdet ihr von unsichtbaren Gegnern überrascht, die ihr am besten mit der FAMAS ausschaltet. Auf dem Weg zum zweiten Aufzug müsst ihr darauf achten, nicht ins Sichtfeld der Kamera zu rennen. Im Kühlraum werdet ihr bereits vom nächsten Endboss erwartet.

Vulcan Raven

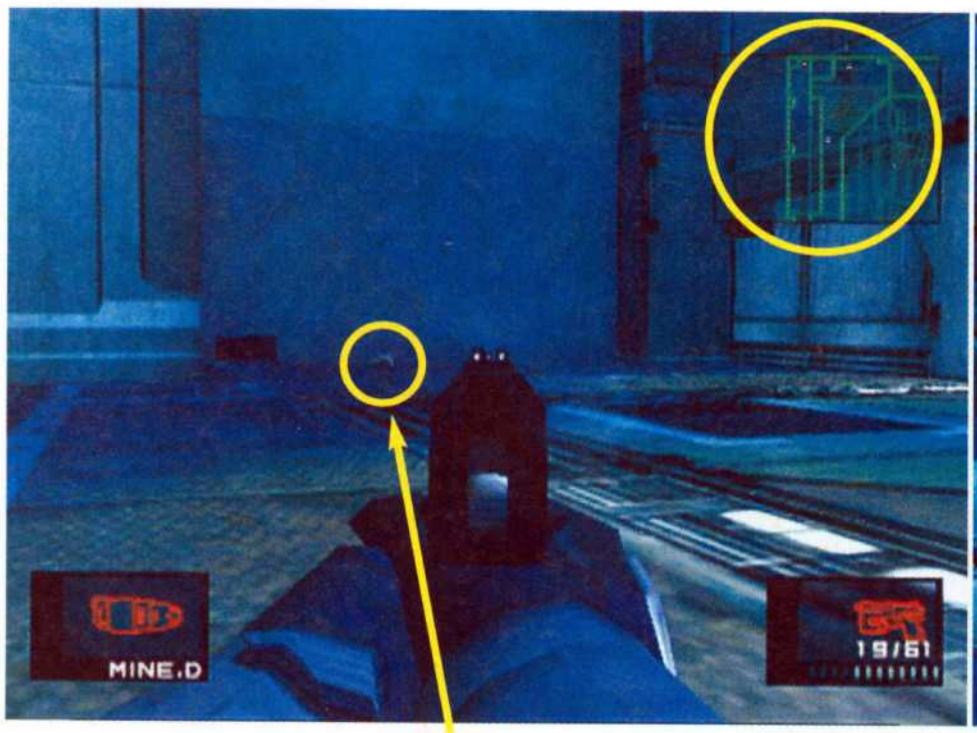
Anstelle eines Panzers hat sich Raven diesmal eine andere todbringende Waffe für euch ausgesucht. Mit einer gewaltigen Mini-Kanone und einem ebenso gewaltigen Vorrat an Munition auf dem Rücken will er Snakes Mission ein Ende bereiten. Damit dieser Fall nicht eintritt, rüstet ihr euch ebenfalls mit schwerem Gerät aus: dem Stinger-Raketenwerfer. Wartet damit an den Ecken. Die Zielerfassung gibt euch auch durch die Kisten hindurch Aufschluss darüber, wo sich der Gigant mit seiner dicken Wumme gerade aufhält. Achtet aber darauf, nicht aus Versehen einen der Raben anzuvisieren. Sobald der Lauf der Mini-Gun an einer Ecke sichtbar wird, feuert ihr die Rakete ab und macht euch schnellstmöglich aus dem Staub. Wiederholt das Spielchen, bis Raven das Zeitliche segnet. Natürlich könnt ihr statt der Stinger-Raketen auch mit Nikitas arbeiten – achtet dabei aber darauf, das Vulcan die Raketen nicht sieht, da er sie sonst zerstört.

Underground Base (2)

Benutzt euer Wärme- oder Infrarotsichtgerät, um die zwei Falltüren gleich zu Beginn des Abschnitts zu entdecken. Danach schaltet ihr die Wachen aus sicherer Entfernung aus, bevor ihr einen Düppel werft, um die Selbstschussanlagen abzulenken. Vorsicht: Außer dem unmittelbar sichtbaren Gegner vor euch hält sich ein weiterer Feind auf der Treppe an der rechten Wand auf. In der nächsten großen Halle bekommt ihr erstmals Metal Gear zu sehen. Schleicht euch rechts über die Stufen nach oben. Eine Ebene weiter oben patrouilliert eine Wache. Umgeht sie oder macht sie unschädlich. Auf der obersten Ebene angekommen, lauft ihr hinten um Metal Gear Rex herum, bis ihr zu dem Kontrollraum auf der linken Seite gelangt. Vorsicht, auch hier hält sich ein Gegner auf!

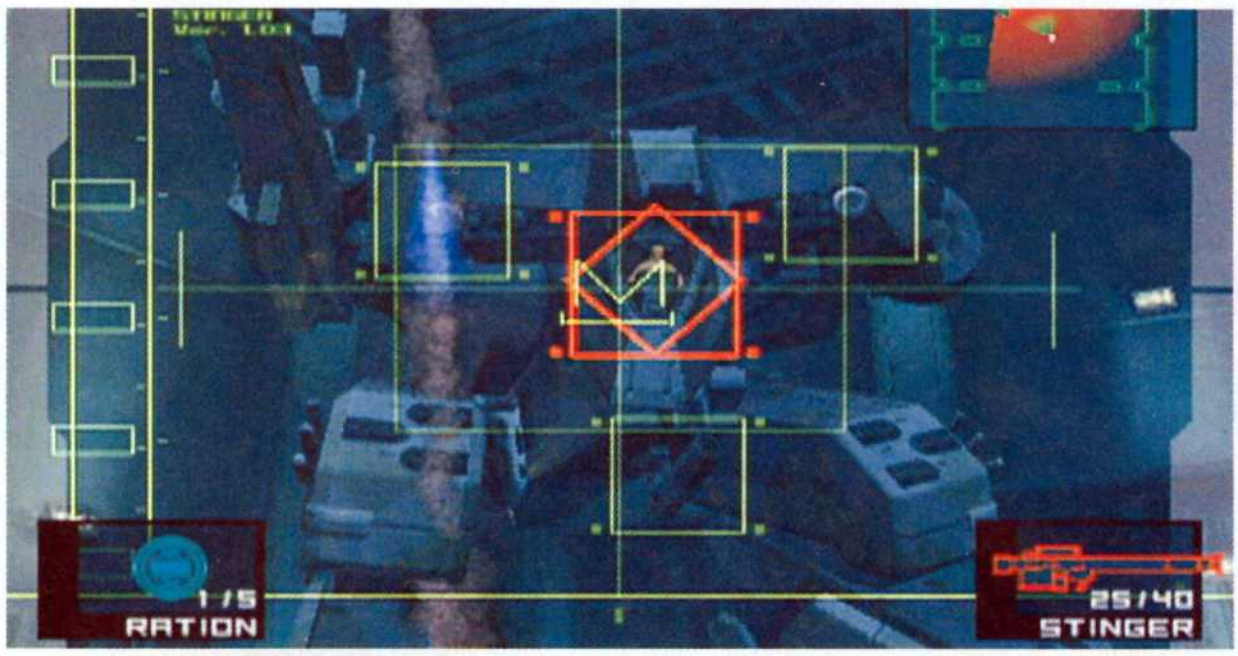
Schlüsselsuche

Nach der Zwischensequenz müsst ihr den PAL-Schlüssel finden, der nach unten gefallen ist. Wenn ihr die beiden Gegner vorhin ruhig gestellt habt, könnt ihr jetzt ungefährdet nach unten eilen. Ansonsten schleicht ihr euch wiederum vorbei oder schaltet sie diesmal aus. Der Schlüssel ist in die grüne Flüssigkeit gefallen. Da diese nicht besonders gesund für Snake ist, solltet ihr euch nur kurz darin aufhalten, auch wenn ihr dort zahlreiche Items abstauben könntet. Damit ihr das gesuchte Item – den Schlüs-



MIESE RATTE Hier finden Sie die Ratte, die den PAL-Schlüssel geklaut hat.

PAL-KEY Geht in verschieden warme Bereiche, damit sich der Key verfärbt.



FEUER FREI! Sobald sich das Fadenkreuz rot verfärbt, schießt ihr die Rakete auf Rex.

sel – schnellstmöglich findet, greift ihr zum Minendetektor, der euch die Lage des PAL-Schlüssels auf dem Radar als Punkt anzeigt. Hütet euch vor der Selbstschussanlage in der Ecke auf der linken Seite. Für den Fall, dass ihr eine Zeitbombe findet, solltet ihr euch ihrer schnell wieder entledigen, bevor sie explodiert. Falls ihr den Schlüssel nicht in der Flüssigkeit finden könnt, legt ihr euch auf der linken Seite vor dem Loch in der Wand auf die Lauer. Erledigt die Ratte, die darin haust und den Schlüssel gefuttert hat. Mit dem PAL-Key im Gepäck eilt ihr nun wieder nach oben zum Kommandoraum.

PAL-Key

Seid vorsichtig, wenn ihr den Kommandoraum betretet. Sobald euch eine der beiden Kameras erblickt, wird der Raum verschlossen und Gas strömt ein. Geht auf Nummer Sicher, indem ihr eine Düppel-Granate benutzt oder versucht, mithilfe eures Radars an den Sichtfeldern vorbeizuschleichen. Benutzt den linken Computer, wenn eure Karte orangefarben ist. Falls die Karte blau ist, begebt ihr euch zur Gießerei, um sie dort aufzuwärmen. Für den nächsten Laptop muss der PAL-Schlüssel blau eingefärbt sein, also müsst ihr euch so lange im Kühlraum aufhalten, bis die Karte kalt genug ist. Nachdem der zweite Laptop bedient wurde, macht ihr euch erneut auf den weiten Weg in die Gießerei, um die Karte zu erwärmen. Wartet dort, bis sich die Karte rot einfärbt, und kehrt dann zum Kontrollraum zurück. Bevor ihr die Karte einfügt, solltet ihr eure Vorräte überprüfen, da nun einige schwere Kämpfe auf euch zukommen. Zuerst solltet ihr bei bester Gesundheit sein und fünf Rationen mit im Gepäck haben. Außerdem werdet ihr den Stinger-Raketenwerfer benötigen. Volle Munition für das gute Stück ist hier ebenfalls sehr vorteilhaft.

Metal Gear Rex

Dieser Kampf besteht aus zwei Teilen. Zuerst greift ihr den Radarempfänger auf Rex' linker Schulter mit dem Stinger-Raketenwerfer an. Dies ist die einzige Stelle, an der ihr Rex verletzen könnt. Nach jedem Schuss (maximal zwei Schüsse hintereinander) macht ihr euch aus dem Staub, um nicht von dem Raketen- oder MG-Feuer getroffen zu werden. Wartet, bis die Zielerfassung des Raketenwerfers rot aufleuchtet, bevor ihr eine Rakete losschickt. Benutzt eure Düppel, damit der Radar des Mechs gestört wird und ihr nicht getroffen werdet. Nach der Zwischensequenz beginnt der zweite Teil des Kampfes. Weicht den Attacken des Blechmonsters wie im ersten Teil des Kampfes aus. Attackiert aber nun den Kopf mit Liquid Snake darin. Wenn ihr Rex oft genug getroffen habt, bekommt ihr es mit Snakes Bruder Liquid zu tun.

Liquid Snake

Jetzt wird Mann gegen Mann gekämpft – ohne Waffen oder faule Tricks. Snakes Gegner ist sein eigenes, böses Ebenbild: Liquid Snake. Dieser ist genauso stark wie Solid und beherrscht dieselben Tricks. Zudem müsst ihr gegen die Zeit kämpfen. Bleibt ständig in Bewegung und weicht Liquids Attacken aus. Diese kündigt er meist mit einem Schrei an. Kommt ihm auch nicht zu nahe, wenn er auf dem Boden liegt. Mit einem geschickten Move steht er nicht nur auf, sondern verpasst Snake dabei auch gleich noch eine. In der Offensive müsst ihr Liquid sehr oft treffen. Führt nicht die Combo aus, bei der der Gegner nach zwei Schlägen und einem Kick auf dem Boden liegt, sondern schlagt in gleichmäßigen Abständen nur mit den Fäusten auf Liquid ein. So geht Liquid nicht zu Boden und ihr verliert keine Zeit, in der euer Gegner liegt und aufsteht. Nach jeder Trefferserie solltet ihr euch kurz zurückziehen, um euch keine energiezehrenden Konter einzufangen.

Flucht

Je nachdem, wie ihr euch bei der Folter angestellt habt, flieht ihr jetzt mit Otacon oder Meryl aus der Anlage. Sobald ihr die Garage betreten habt, löst Snakes Begleitung einen Alarm aus. Kümmert euch darum, dass die zahlreichen Genomsoldaten euren Gefährten nicht angreifen. Da ihr keine Waffen zur Verfügung habt, bleibt euch nichts anderes übrig, als die Gegner mit den Fäusten zu vermöbeln. Stellt euch dazu am besten seitlich neben die Tür und versucht, keinen der Gegner durchzulassen. Achtet darauf, was euch euer Partner aus der Garage zuruft. Sobald dieser einen fahrbaren Untersatz gefunden hat, springt ihr hinten auf den Jeep und greift zu dem Stand-MG. Wechselt zur Ego-Perspektive, damit ihr besser zielen könnt. Kümmert euch nicht um eure Gegner, sondern feuert sofort auf die Fässer vor dem Tor, damit ihr aus der Garage fliehen könnt. Im Tunnel stoppt ihr an zwei Checkpoints, die von Soldaten bewacht werden. Ein paar Schüsse auf die Fässer erledigen auch hier den Großteil der Arbeit. Zu guter Letzt bekommt ihr es mit Liquid zu tun. Ballert einfach ständig aus der Ego-Perspektive auf Solids Bruder, der euch von hinten oder von der Seite rammen will und mit einem MG bearbeitet. Nachdem die Verfolgungsjagd ein Ende gefunden hat, könnt ihr euch zurücklehnen und den genialen Abspann von *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* genießen.

BAHN FREI! Schießt an den Sperren auf die Fässer, um diese zur Explosion zu bringen.

Final Fantasy Crystal Chronicles

Im zweiten Teil der Lösung findet ihr die Strategie für den Endgegner. Außerdem haben wir Listen mit **allen Items** angefertigt.

Wir haben alle Abschnitte mehrmals abgeklappert, um diese Listen zusammenzustellen. Selbst den Endgegner macht ihr mit unserer Taktik nieder.

Der letzte Endgegner

Raem

Kümmert euch zuerst um die Helfer des Endgegners und achtet auf die Elementarzauber von Raem. Die Geschosse fliegen zwar sehr langsam, dafür sind sie zielsuchend. Nachdem ihr die beiden Schatten ausgeschaltet habt, geht ihr in den Nahkampf. Wenn ihr direkt vor Raem steht, prügelt ihr munter drauflos. Geht ein paar Schritte rückwärts, sobald der Bossgegner versucht, euch zu rammen. Die Laserattacke schlägt nur in der Mitte des Kampfplatzes ein, richtet aber verheerenden Schaden an. Hebt euch genügend Nahrung für den folgenden Kampf auf.

Mio-Raem

Damit ihr dem Bossgegner Schaden zufügen könnt, müsst ihr zunächst auf die Klaue einschlagen, bis sie abbricht. Danach schwebt der End-

INFO GEGENSTÄNDE

Materialien

Name	Preis	Fundort
Bronzesplitter	100	Tipa
Eisensplitter	100	Tipa
Glaskugel	100	Luda
Jade	200	Luda
Rubin	200	Luda
Edelstein	250	Luda
Bronze	300	Luda
Eisen	500	Luda
Gold	500	Tipa, Pilzwald
Silber	500	Tipa, Pilzwald
Weiße Seide	750	Rebena Te Ra
Blaue Seide	1.000	Luda, Tida
Dämonenkralle	1.000	Luda, Rebena Te Ra
Donnerkugel	1.000	Tipa, Luda
Elfenträne	1.000	Luda, Pilzwald
Engelsstaub	1.000	Luda, Dämonen-Stätte
Götterspeise	1.000	Tipa, Luda
Magmastein	1.000	Tipa, Luda
Weihwasser	1.000	Luda, Moschets Villa
Mithril	5.000	Tipa, Luda
Dunkelquarz	50.000	Tipa
Ultimanith	50.000	Tipa
Chimära-Horn	-	Lynari-Wüste
Cocka-Haut	-	Cathuriges-Minen, Selepation
Drachenzahn	-	Conall Curach
Engelsträne	-	Kilanda-Vulkan
Fühler	-	Tida
Funkelstein	-	Selepation
Geheimarznei	-	Conall Curach, Kilanda-Vulkan
Gelbe Feder	-	Moschets Villa
Gigas-Kralle	-	Selepation
Gigas-Robe	-	Moschets Villa
Glutauge	-	Kilanda-Vulkan
Griphon-Feder	-	Fluss Belle
Heilmittel	-	Conall Curach
Hexenstab	-	Goblin-Wall
Käferpanzer	-	Selepation, Kilanda-Vulkan
Königsschuppe	-	Dämonen-Stätte
Krötenfett	-	Veo Lu, Conall Curach
Mini-Kristall	-	Pilzwald, Cathuriges-Minen
Monti-Schnabel	-	Lynari-Wüste
Morbol-Samen	-	Pilzwald
Nadel	-	Lynari-Wüste
Oger-Zahn	-	Cathuriges-Minen, Kilanda-Vulkan
Orichalcum	-	Conall Curach, Lynari-Wüste
Ork-Schnalle	-	Cathuriges-Minen
Quahls Haar	-	Moschets Villa, Dämonen-Stätte
Rohdiamant	-	Pilzwald, Cathuriges-Minen
Rosenblüte	-	Conall Curach
Rostschwert	-	Fluss Belle
Satanskralle	-	Rebena Te Ra
Schattenkugel	-	Pilzwald
Sichel	-	Tida, Conall Curach
Smaragd	-	Tida
Teufelsspore	-	Tida
Windkristall	-	Selepation
Wüstenzahn	-	Lynari-Wüste
Zahnrad	-	Tida, Rebena Te Ra
Zerberus-Zahn	-	Rebena Te Ra

gegner nach unten und wird verwundbar. Da er gegen eure magischen und physischen Attacken sehr gut geschützt ist, müsst ihr auf eine andere Taktik zurückgreifen. Gelegentlich fliegen Erinnerungen in Form von blauen Kugeln umher. Zaubert Vita auf diese Kugeln und ihr erhaltet einen magischen Stein, der nur mit „???" gekennzeichnet ist. Diese Steine beinhalten mächtige Magie, mit der ihr dem Bossgegner einheizen könnt. Oftmals verleihen euch die magischen Steine für kurze Zeit Unverwundbarkeit. Wenn ihr euch heilen müsst, weicht ihr am besten nach links und rechts aus, damit ihr nicht von den großflächigen Explosionen erwischt werdet. Ansonsten geht ihr seinen gefährlichen Strahlenangriffen aus dem Weg und nutzt Nahrungsmittel, um euch in brenzligen Situationen zu heilen. Nachdem ihr das Monster besiegt habt, gebt ihr dem Parasiten den Rest. Solltet ihr dennoch Schwierigkeiten mit dem Endgegner haben, müsst ihr nach weiteren Artefakten, Waffen und Rüstungen suchen, damit euer Charakter stärker wird.

RAEM Weicht zurück, sobald der Endgegner versucht, euch zu zerquetschen.

INFO GEGENSTÄNDE

Accessoires

Name	Effekt	Skizze	Fundorte der Skizze	Benötigtes Material
Feuerbrosche	Feuer-Resistenz	Feuernadel	Shella	Eisensplitter x2; Magmastein x1
Eisbrosche	Eis-Resistenz	Eisnadel	Shella	Eisensplitter x2; Götterspeise x1
Donnerbrosche	Blitz-Resistenz	Donnernadel	Shella	Eisensplitter x2; Donnerkugel x1
Taschenuhr	Gemach-Resistenz	Zeitglocke	Shella	Fühler x1; Zahnrad x1; Bronzesplitter x3
Stoppuhr	Stopp-Resistenz	Uhrwerk	Shella	Krötenfett x1; Zahnrad x1; Bronzesplitter x3
Blaue Schleife	Gift-Resistenz	Weberei	Shella	Nadel x1; Blaue Seide x1
Weiße Schleife	Fluch-Resistenz	Spinnerei	Shella	Nadel x1; Weiße Seide x1
Goldkette	Stein-Resistenz	Goldschmiede	Shella	Gold x2; Cocka-Haut x1
Blumenreif	Zauber laden schnell auf	Schmuckkoffer	Moschets Villa	Rubin x1; Rosenblüte x1; Gold x2
Talisman	Zauber laden schneller auf	Geheimbuch	Goblin-Wall	Nadel x1; Quahls Haar x1
Amulett	Zauber laden am schnellsten auf	Geheimlehre	Goblin-Wall	Nadel x1; Chimära-Horn x1
Stirnband	Spezialangriffe laden schnell auf	Bärenstärke	Kilanda-Vulkan	Blaue Seide x1; Mini-Kristall x1; Heilmittel x2
Falkenkralle	Spezialangriffe laden schnell auf	Langfinger	Cathuriges-Minen	Nadel x1; Dunkelquarz x1
Adlerkralle	Spezialangriffe laden schneller auf	Taschendieb	Cathuriges-Minen	Nadel x1; Monti-Schnabel x1
Räuberwappen	Spezialangriffe laden am schnellsten auf	Kleptomane	Tida	Windkristall x1; Ork-Schnalle x1; Smaragd x1
Dämonenring	Zauber wirken länger	Dunkelreif	Pilzwald	Gold x1; Dämonenkralle x1
Teufelsring	Zauber wirken am längsten	Schattenreif	Pilzwald	Gold x1; Satanskralle x1
Elfenring	Zauber des Gegners wirken kürzer	Elfenreif	Tida	Gold x1; Elfentränе x1
Uriel-Ring	Zauber des Gegners wirken am kürzesten	Engelsreif	Tida	Gold x1; Engelsträne x1
Kristallring	Miasma-Resistenz	Lichtreif	Selepation	Gold x1; Mini-Kristall x1
Hornbrille	Erhöhte Zauberreichweite	Brillenmacher	Dämonen-Stätte	Gold x1; Glaskugel x2
Binokel	Erhöhte Zauberreichweite	Optiker	Dämonen-Stätte	Gold x1; Glaskugel x2; Chimära-Horn x1
Schal	Regena	Mullbinde	Kilanda-Vulkan	Weiße Seide x1; Mini-Kristall x1; Heilmittel x1
Jadereif	Regena	Muschelseide	Moschets Villa	Jade x1; Gold x2; Rosenblüte x1
Fernbrille	Erhöhte Spezialangriffs-Reichweite	Objektiv	Lynari-Wüste	Bronze x1; Glaskugel x2
Fernrohr	Erhöhte Spezialangriffs-Reichweite	Teleskop	Lynari-Wüste	Glaskugel x2; Chimära-Horn x1
Löwenherz	Starke Spezialangriffe	Löwenseele	Conall Curach	Rubin x1; Zerberus-Zahn x1
Drachenherz	Stärkere Spezialangriffe	Drachenseele	Conall Curach	Rubin x2; Drachenzahn x1; Ork-Schnalle x1
Magierseele	Starke Zauber	Zauberbuch	Rebena Te Ra	Jade x1; Quahls Haar x1
Klerikerseele	Stärkere Zauber	Schamanenbuch	Rebena Te Ra	Jade x2; Hexenstab x1
Elementseele	Stärkste Zauber	Tabu-Buch	Rebena Te Ra	Teufelsspore x1; Schattenkugel x1; Morbol-Samen x1
Massivring	Standfest	Defendor	Tipa	Orichalcum x1; Dunkelquarz x1

Waffen

Clavats

Name	Stärke	Spezialattacke	Skizze	Fundorte der Skizze	Benötigtes Material
Leichtschwert	15	Spalten	-	-	-
Prunkschwert	18	Spalten	-	-	-
Eisenschwert	20	Sturmhieb	Anfängerwaffe	Fluss Belle, Pilzwald	Eisen x1
Marl-Schwert	22	Sturmhieb	-	-	-
Schutzschwert	25	Schlaghieb	Kämpferwaffe	Tipa, Marl, Alfitaria	Eisen x1; Edelstein x1
Runenschwert	30	Plasmaball	Meisterwaffe	Tipa, Luda	Mithril x1; Edelstein x1
Defendor	31	Schlaghieb	Triumph-Waffe	Luda, Pilzwald	Eisen x2; Oger-Zahn x1
Federschwert	31	Spalten	Heldenwaffe	Luda, Pilzwald	Bronze x3; Zerberus-Zahn x1
Papas Schwert	32	Sturmhieb	-	-	-
Bastard-Schwert	32	Plasmaball	Brachial-Waffe	Luda, Pilzwald	Eisen x2; Sichel x1
Exkalibur	33	Plasmaball	Legendärwaffe	Fluss Belle	Edelstein x1; Orichalcum x1; Geheimarznei x1
Ultima-Schwert	35	Sturmhieb	Ultimator	Tipa	Orichalcum x1; Ultimanith x1
Ragnarök	35	Dämonenstoß	Schattenwaffe	Rebena Te Ra	Hexenstab x1; Orichalcum x1; Rostschwert x1

Liltys

Name	Stärke	Spezialattacke	Skizze	Fundorte der Skizze	Benötigtes Material
Prunkspeer	18	Tornado	-	-	-
Partisane	20	Energieball	Anfängerwaffe	Fluss Belle, Pilzwald	Eisen x1
Marl-Speer	22	Energieball	-	-	-
Sonic-Lanze	25	Granitspalter	Kämpferwaffe	Tipa, Alfitaria	Eisen x1; Edelstein x1
Drachenspeer	30	Impetus	Meisterwaffe	Tipa, Luda	Mithril x1; Edelstein x1
Highwind	31	Granitspalter	Triumph-Waffe	Luda, Pilzwald	Eisen x2; Oger-Zahn x1
Titan-Lanze	31	Tornado	Heldenwaffe	Luda, Pilzwald	Bronze x3; Zerberus-Zahn x1
Papas Speer	32	Energieball	-	-	-
Hellebarde	32	Energieball	Brachial-Waffe	Luda, Pilzwald	Eisen x2; Sichel x1
Dragonerspeer	33	Impetus	Heroenwaffe	Lynari-Wüste	Chimära-Horn x1; Orichalcum x1; Drachenzahn x1
Gungnir	35	Zerlegen	Legendärwaffe	Fluss Belle	Edelstein x1; Orichalcum x1; Geheimarznei x1
Ultima-Lanze	35	Impetus	Ultimator	Tipa	Orichalcum x1; Ultimanith x1
Longinus	40	Gemetzel	Götterwaffe	Kilanda-Vulkan	Drachenzahn x1; Orichalcum x1; Glutauge x1

Yukes

Name	Stärke	Spezialattacke	Skizze	Fundorte der Skizze	Benötigtes Material
Oger-Hammer	15	Power-Bombe	-	-	-
Prunkhammer	18	Power-Bombe	-	-	-
Schlaghammer	20	Bolzenbombe	Anfängerwaffe	Fluss Belle	Eisen x1
Marl-Hammer	22	Bolzenbombe	-	-	-
Runenhammer	25	Schockbombe	Kämpferwaffe	Tipa, Marl, Alfitaria	Eisen x1; Edelstein x1
Mithril-Hammer	30	Schockbombe	Meisterwaffe	Tipa, Luda	Mithril x1; Edelstein x1
Prisma-Hammer	31	Schockbombe	Triumph-Waffe	Luda	Eisen x2; Oger-Zahn x1
Goblin-Hammer	31	Power-Bombe	Heldenwaffe	Luda, Pilzwald	Bronze x3; Zerberus-Zahn x1
Papas Hammer	32	Bolzenbombe	-	-	-
Sonic-Hammer	32	Bolzenbombe	Brachial-Waffe	Luda, Pilzwald	Eisen x2; Sichel x1
Ultima-Hammer	35	Bolzenbombe	Ultimator	Tipa	Orichalcum x1; Ultimanith x1
Zauberhammer	35	Zauberbombe	Legendärwaffe	Fluss Belle	Edelstein x1; Orichalcum x1; Geheimarznei x1

Selkies

Name	Stärke	Spezialattacke	Skizze	Fundorte der Skizze	Benötigtes Material
Aura-Keule	15	Photonball	-	-	-
Prunkkeule	18	Photonball	-	-	-
Schlagkeule	20	Keulendresche	Anfängerwaffe	Fluss Belle, Pilzwald	Eisen x1
Marl-Keule	22	Keulendresche	-	-	-
Doppelkopf	25	Dual-Photon	Kämpferwaffe	Tipa, Marl	Eisen x1; Edelstein x1
Falterkeule	30	Keulenkick	Meisterwaffe	Tipa, Luda	Mithril x1; Edelstein x1
Prisma-Keule	31	Dual-Photon	Triumph-Waffe	Luda, Pilzwald	Eisen x2; Oger-Zahn x1
Elementkeule	31	Photonball	Heldenwaffe	Luda, Pilzwald	Bronze x3; Zerberus-Zahn x1
Papas Keule	32	Keulendresche	-	-	-
Schmetterkeule	32	Keulendresche	Brachial-Waffe	Luda, Pilzwald	Eisen x2; Sichel x1
Königskeule	33	Keulenkick	Legendärwaffe	Fluss Belle	Edelstein x1; Orichalcum x1; Geheimarznei x1
Ultima-Keule	35	Keulendresche	Ultimator	Tipa	Orichalcum x1; Ultimanith x1
Schützenkönig	35	Sternenhagel	Mondwaffe	Conall Curach	Windkristall x1; Orichalcum x1; Wüstenzahn x1

Rüstungen

Brustpanzer

Name	Abwehr	Effekt	Skizze	Fundorte der Skizze	Benötigtes Material
Reisekluft	10	-	-	-	-
Bronzerüstung	13	-	Bronzepanzer	Pilzwald, Cathuriges-Minen	Bronze x1
Eisenrüstung	17	-	Eisenpanzer	Tipa, Marl, Alfitaria	Eisen x1
Mithril-Rüstung	22	-	Mithril-Panzer	Tipa, Marl, Alfitaria	Mithril x1
Chrono-Rüstung	23	Gemach-Resistenz	Chrono-Panzer	Tida	Mithril x1; Fühler x1
Aon-Rüstung	23	Stopp-Resistenz	Aon-Panzer	Conall Curach, Lynari-Wüste	Mithril x1; Krötenfett x1
Sakral-Rüstung	23	Gift-Resistenz	Sakral-Panzer	Conall Curach, Lynari-Wüste	Mithril x1; Weihwasser x1
Heiligenrüstung	23	Fluch-Resistenz	Heiligenpanzer	Conall Curach, Lynari-Wüste	Mithril x1; Engelsstaub x1
Feuerrüstung	24	Feuer-Resistenz	Feuerpanzer	Luda, Kilanda-Vulkan	Eisen x3; Magmastein x2
Eisrüstung	24	Eis-Resistenz	Eispanzer	Tida, Veo Lu	Eisen x3; Götterspeise x2
Donnerrüstung	24	Blitz-Resistenz	Donnerpanzer	Luda, Cathuriges-Minen	Eisen x3; Donnerkugel x2
Diamantrüstung	27	-	Diamantpanzer	Tipa, Kilanda-Vulkan	Rohdiamant x1; Orichalcum x1; Käferpanzer x1

Schilde

Name	Abwehr	Effekt	Skizze	Fundorte der Skizze	Benötigtes Material
Holzschild	7	-	-	-	-
Eisenschild	10	-	Eisenplatte	Fluss Belle, Goblin-Wall	Eisen x1
Mithril-Schild	15	-	Mithril-Platte	Marl, Alfitaria	Mithril x1
Feuerschild	17	Feuer-Resistenz	Feuerplatte	Kilanda-Vulkan	Eisen x2; Magmastein x1
Eisschild	17	Eis-Resistenz	Eisplatte	Tida, Veo Lu	Eisen x2; Götterspeise x1
Donnerschild	17	Blitz-Resistenz	Donnerplatte	Selepation, Conall Curach	Eisen x2; Donnerkugel x1
Heiligenschild	18	Fluch-Resistenz	Heiligenplatte	Rebena Te Ra	Mithril x1; Engelsstaub x1
Runenschild	18	+ Reichweite f. Zauber	Zauberplatte	Conall Curach	Bronze x1; Quahls Haar x1
Diamantschild	22	-	Diamantplatte	Conall Curach	Rohdiamant x1; Orichalcum x1
Choco-Schild	25	-	Legendärplatte	Moschets Villa	Orichalcum x2; Gelbe Feder x1

Handschuhe

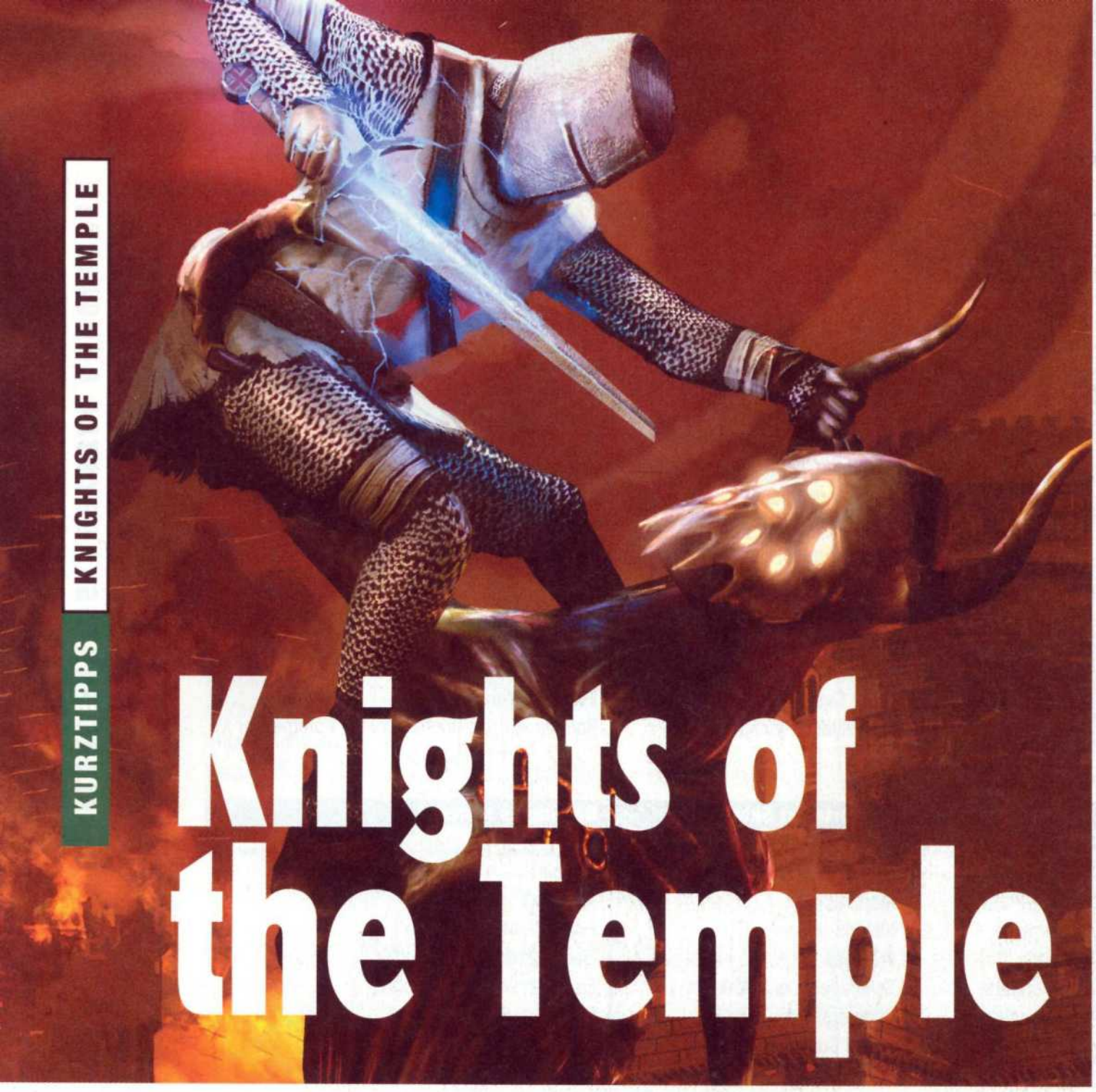
Name	Abwehr	Effekt	Skizze	Fundorte der Skizze	Benötigtes Material
Handschuh	5	-	-	-	-
Bronzehandschuh	8	-	Bronzefäustlinge	Fluss Belle	Bronze x1
Eisenhandschuh	12	-	Eisenfäustlinge	Goblin-Wall, Marl, Alfitaria	Eisen x1
Mithril-Handschuh	15	-	Mithril-Fäustlinge	Luda, Marl, Alfitaria	Mithril x1
Feuerhandschuh	17	Feuer-Resistenz	Feuerfäustlinge	Kilanda-Vulkan	Eisen x2; Magmastein x1
Eishandschuh	17	Eis-Resistenz	Eisfäustlinge	Tida, Veo Lu	Eisen x2; Götterspeise x1
Donnerhandschuh	17	Blitz-Resistenz	Donnerfäustlinge	Selepation, Conall Curach	Eisen x2; Donnerkugel x1
Goldhandschuh	18	Stein-Resistenz	Goldfäustlinge	Conall Curach, Rebena Te Ra	Gold x1; Mithril x1; Cocka-Haut x1
Diamanthandschuh	22	-	Diamantfäustlinge	Conall Curach	Rohdiamant x1; Orichalcum x1

Helme

Name	Abwehr	Effekt	Skizze	Fundorte der Skizze	Benötigtes Material
Helm	5	-	-	-	-
Bronzehelm	8	-	Bronzehaube	Fluss Belle	Bronze x1
Eisenhelm	12	-	Eisenhaube	Goblin-Wall, Marl, Alfitaria	Eisen x1
Mithril-Helm	15	-	Mithril-Haube	Luda, Marl, Alfitaria	Mithril x1
Feuerhelm	17	Feuer-Resistenz	Feuerhaube	Kilanda-Vulkan	Eisen x2; Magamstein x1
Eishelm	17	Eis-Resistenz	Eishaube	Tida, Veo Lu	Eisen x2; Götterspeise x1
Donnerhelm	17	Blitz-Resistenz	Donnerhaube	Selepation, Conall Curach	Eisen x2; Donnerkugel x1
Chrono-Helm	18	Gemach-Resistenz	Chrono-Haube	Conall Curach	Mithril x1; Fühler x1
Aon-Helm	18	Stopp-Resistenz	Aon-Haube	Conall Curach, Rebena Te Ra	Mithril x1; Krötenfett x1
Diamanthelm	22	-	Diamanthaube	Conall Curach	Rohdiamant x1; Orichalcum x1

Gürtel

Name	Abwehr	Effekt	Skizze	Fundorte der Skizze	Benötigtes Material
Gürtel	5	-	-	-	-
Bronzegürtel	8	-	Bronzeriemen	Fluss Belle, Pilzwald	Bronze x1
Eisengürtel	12	-	Eisenriemen	Goblin-Wall, Marl, Alfitaria	Eisen x1
Mithril-Gürtel	15	-	Mithril-Riemen	Luda, Marl, Alfitaria	Mithril x1
Feuergürtel	17	Feuer-Resistenz	Feuerriemen	Kilanda-Vulkan	Eisen x2; Magmastein x1
Eisgürtel	17	Eis-Resistenz	Eisriemen	Tida, Veo Lu	Eisen x2; Götterspeise x1
Donnergürtel	17	Blitz-Resistenz	Donnerriemen	Selepation, Conall Curach	Eisen x2; Donnerkugel x1
Sakral-Gürtel	18	Gift-Resistenz	Sakral-Riemen	Rebena Te Ra	Mithril x1; Weihwasser x1
Flügelgürtel	18	+ Reichw. Spezialangr.	Orkanriemen	Conall Curach	Mithril x1; Griphon-Feder x2
Diamantgürtel	22	-	Diamantriemen	Conall Curach	Rohdiamant x1; Orichalcum x1



KURZTIPPS | KNIGHTS OF THE TEMPLE

Knights of the Temple

Dank unserer Kurztipps macht das Schwertkampfspektakel **noch mehr Spaß.**

Allgemeine Tipps

Wer hat an der Uhr gedreht?

Sobald ihr in Blockstellung geht, ist es egal, wie viele Gegner oder aus welcher Richtung die Feinde auf euch einschlagen. Lasst euch in den späteren Levels nicht davon irritieren, dass ihr teilweise vor lauter gegnerischen Schlägen eure Spielfigur nicht mehr seht. Solange ihr blockt, seid ihr geschützt. Achtet während des Blockens auf die Schlagabfolge der Gegner. Sie wiederholen sich immer nach einem bestimmten Muster, gefolgt von einer kleinen Pause. Dies ist der beste Moment, um den Spieß umzudrehen. Manche Gegner beherrschen den „Blockbrecher". Darauf müsst ihr besonders achten. Der Blockbrecher bringt euch ins Taumeln und ihr seid dann einen Moment ungeschützt. Das kostet euch meistens eine Menge Lebenspunkte.

Waffen

Ihr könnt zwischen vier verschiedenen Waffenarten wählen. Bogen, Axt, Schwert und Streitkolben stehen zur Wahl. Sobald ihr eine neues Kriegswerkzeug aufnehmt, erscheint nur dieses in der jeweiligen Kategorie. Ihr findet beispielsweise im Laufe eines Levels eine neue Axt. Sobald ihr die Axt auswählt, habt ihr nur diese gefundene Axt zur Verfügung. Probiert die unterschiedlichen Waffen aus – so findet ihr schnell die für jede Gegnerart Passende. Beispielsweise schneidet die Axt durch Geister wie durch Butter, ist jedoch bei Gegnern mit einer schnellen Klinge eine schlechte Wahl. Hier leistet das Schwert vorzügliche Dienste. Diesen Unterschied merkt ihr, wenn ihr gegen die ersten Zwischen-gegner antretet.

Göttliche Kräfte

Im Laufe des Spiels erlernt ihr folgende vier Gebete: Heilung, Schutz, Feuerball und Schockwellen. Merkt euch die Heilzauberkombination besonders gut, denn ihr werdet sie oft benötigen. Der Schutzzauber hilft euch gegen stärkere Zwischengegner. Im letzten Level benötigt ihr zum Beispiel unbedingt den Schutzzauber, um gegen den Drachen anzukommen.

Wildes "Um-sich-Schlagen" reicht nur für die ersten Levels. Um den finsteren Erzbischof zu beseitigen, helfen euch folgende Kampfstrategien:

1. Nutzt Gittertüren zu eurem Vorteil. Lasst euch von den Gegnern bis zur nächsten Gittertür verfolgen und geht hindurch. Daraufhin schließt sich die Tür und ihr könnt einen nach dem anderen mit Pfeil und Bogen beseitigen.
2. Nutzt die Gegebenheiten des jeweiligen Levels aus. Oft könnt ihr euch das Überleben erleichtern, indem ihr aus der Distanz eure Gegner mit Pfeil und Bogen erledigt.
3. Wenn ihr im Kampf ausschließlich mit den Standard-Aktionen (hoher und tiefer Schlag, Stich) kämpft, fällt es eurem Gegner leicht, eure Angriffe abzublocken. Benutzt deshalb die Combos. Besonders vorteilhaft sind der Blockbrecher – ein besonders heftiger Hieb, der den Gegner ins Taumeln bringt und für einen Moment angreifbar macht – und die 360-Grad-Attacke.
4. Oftmals steht ihr vor verschlossenen Toren. Zerschlagt diese einfach, dann könnt ihr euren Weg fortsetzen.
5. Um den Endgegner zu bekämpfen, müsst ihr zuerst den Drachen beseiti-

HEILZAUBER Ohne diese Fähigkeit zieht ihr in Kämpfen oft den Kürzeren.

DRACHE Mit Schutzzauber und Stich-Combo macht ihr den Gegner nieder.

UMZINGELT Solange ihr blockt, seid ihr von keiner Seite her angreifbar.

WASSERTANK Schlagt ein Loch in den Tank, um das Feuer zu löschen.

gen. Aktiviert den blauen Schutzzauber und attackiert den Drachen mit der schnellen Stich-Combo – so habt ihr das Monstrum schnell beseitigt. Der Erzbischof stellt euch einen Gegner nach dem anderen in den Weg. Sobald ihr den ersten Feind erledigt habt, ist der Bischof für einen Moment ungeschützt. Nutzt diesen Moment und attackiert den Geistlichen. Nur wenn euch dies gelingt, erscheint ein neuer Gegner, der natürlich stärker ist als sein Vorgänger. Wenn ihr den Bischof nicht erreicht, müsst ihr erneut gegen den gleichen Feind antreten. Um hier zu bestehen, müsst ihr die Combos Blockbrecher und 360-Grad-Attacke perfekt können. Da nur der Gegner der zweiten Art seinerseits über den Blockbrecher verfügt, könnt ihr alle anderen Gegnerarten mit Blocken, viel Geduld und gutem Timing erledigen. Achtet auf eure Lebenspunkte und heilt euch nicht zu spät. Lasst euch nicht in das Feuer um den Bischof treiben, da euch das viele Lebenspunkte kostet. Beides passiert sehr schnell, wenn ihr zum Beispiel gegen die zwei Feuerwesen kämpft.

Rätsel

Wir haben für euch alle Rätsel gelöst und zusammengefasst. Anhand der Levelbezeichnung findet ihr schnell die gewünschte Lösung.

Außerhalb des Klosters von Belmont

Sobald ihr aus dem brennenden Haus herauskommt, seht ihr einen großen Wassertank. Schlagt auf die tropfende Stelle. Das Feuer wird gelöscht und ihr könnt euren Weg fortsetzen.

Das Gefängnis von Belmont

Dreht die einzelnen Steine so lange, bis sie die Stellung wie im Buch annehmen.

Der Hafen

Schießt mit Pfeil und Bogen auf die Seile der Zugbrücke. Diese klappt herunter und ihr könnt nun euren Weg fortsetzen.

Showdown in ACRE

Um das Wasser abzulassen, müsst ihr alle Schleusen schließen.
Mit folgender Kombination sollte dies kein Problem sein: Drückt zuerst den vierten Schalter (ganz rechts an der Mauer), anschließend den zweiten, dann den dritten und zu guter Letzt den ersten Schalter.

Ein Weg heraus

Um den Verschluss zu öffnen, müsst ihr die beiden Risse unbedingt senkrecht ausrichten.
Auf der linken Seite solltet ihr eine deutliche Linie und rechts vom Riss einen Schatten sehen.

Die Heilige Stadt Jerusalem

Um das Tor im Innenhof, auf dem Sonne und Mond abgebildet sind, zu öffnen, müsst ihr das Sternenrätsel knacken. Die Karte und der Reim zeigen euch, wie ihr die Sterne arrangieren müsst.

Unter Jerusalem

Nehmt den abgebrochenen Hebel und lasst damit das Wasser ab. Damit ihr auf der anderen Seite wirklich weiterkommt, muss das Wasser, nachdem ihr hinübergewechselt seid, wieder eingelassen werden. Schießt am besten mit Pfeil und Bogen auf den vorhin eingesetzten Hebel und schafft euch dadurch euren weiterer Weg frei.

Petra, die verlorene Stadt

Das Löwenrätsel: Betäti gt eine Bodenplatte so oft, bis der Löwe auf dem Dreieck in Richtung Tor zeigt. Wiederholt dies mit den beiden anderen Dreiecken, bis auch der letzte Löwe in diese Richtung blickt.

INFO GRUNDLAGEN

Allgemeine Tipps

Schaut in alle Kisten und Fässer. Dort findet ihr Heilsalben, Pfeile und manchmal auch Schlüssel.

- Konzentriert euch auf Brücken, Brettern und Balkonen immer auf eure Gegner. Ihr könnt nämlich nirgends herunterfallen.
- Wenn ihr blockt, seid ihr automatisch von allen Seiten her geschützt.
- Solange ihr den Bogen benutzt, könnt ihr nicht blocken.
- Wenn ihr einen Brunnen findet, trinkt daraus, denn das Wasser heilt eure Wunden.

SACKGASSE Dieses Tor könnt ihr mit ein paar Hieben öffnen.

RÄTSEL Alle Löwen müssen in Richtung Tor blicken.

Jetzt auch online unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **GBA/GBA SP:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Was hältst du von unserem neu eingeführten Info-Center?

	Sehr gut	Verbesserungsfähig	Schlecht
Most Wanted	❑	❑	❑
Termine	❑	❑	❑
Alle Spiele im Überblick	❑	❑	❑
Die Redaktion	❑	❑	❑
Testübersicht	❑	❑	❑

6. Was hältst du von unserem neu eingeführten Controller-Check?

Finde ich gut! ❑
Vollkommen überflüssig ❑
Ist mir egal. ❑

7. Hast du dir *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* bereits gekauft?

Ja. ❑
Nein. ❑
Nein, aber ich habe es vor. ❑

8. Was hat dir an *MGS: The Twin Snakes* am besten gefallen?

Die Grafik. ❑
Der Sound. ❑
Das Gameplay. ❑
Die Story. ❑
Die Zwischensequenzen. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(aktuelle Ausgabe = 06/2004)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: 7 Jahre N-ZONE	___	❑	❑	❑
Reportage: GameCube System Guide	___	❑	❑	❑
Vorschau: WWE: Day of Reckoning	___	❑	❑	❑
Vorschau: Pikmin 2	___	❑	❑	❑
Test: Pokémon Colosseum	___	❑	❑	❑
Test: Mission Impossible	___	❑	❑	❑
Test: Conan	___	❑	❑	❑
Test: Serious Sam	___	❑	❑	❑
Importnews:	___	❑	❑	❑
Importtest: Zelda: The Four Swords+	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: FF: Crystal Chronicles	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: MGS: The Twin Snakes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: FF: Crystal Chronicles	___	❑	❑	❑
Kurztipps: Knights of the Temple	___	❑	❑	❑
Kolumne	___	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 06 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2003 33.829 Exemplare

Diese Ausgabe ist Marcel Jaquet gewidmet.

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon-interactive.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,50/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

INSERENTENVERZEICHNIS

Bigben Interactive	**100**
Computec Media AG	**49, 53, 57, 59, 78, 79, 94**
Electronic Arts	**99**
Gamestore	**15**
Idee + Spiel	**27, 28, 29**
Nintendo	**2**
THQ	**45**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS

Der Weg von Nintendo

Ja, sieht das denn keiner?

DIE KOLUMNE

„Werbung von Nintendo? Hab ich ja noch nie gesehen!" – „Warum sponsert Nintendo nicht die Wok-WM?" – „Nintendo-Spiele sind auch nicht mehr das, was sie mal waren!" – „Nintendo? Das ist doch nur was für Kiddys!" – „Warum macht Nintendo nicht so geile Exklusiv-Deals wie Sony oder Microsoft?" – „Warum gibt es keine Demo-Discs für den GameCube?" – „Ich will Online-Spiele!" Mit diesen und vielen weiteren Aussagen muss sich Nintendo in der heutigen Zeit herumschlagen. Böse Zungen vergleichen den GameCube gar mit Segas geflopptem Dreamcast und unterstellen dem ehemaligen Videospiele-Weltmarktführer Nintendo, dass er sich aus dem Hardware-Geschäft zurückziehen wird. Ungeachtet dessen, ob Nintendo Fehler macht, wird ein enorm wichtiger Punkt fast immer vergessen: Diese Firma macht Jahr für Jahr enorme Gewinne. Die Home&Entertainment-Abteilung von Microsoft, welche unter anderem für Microsofts Xbox zuständig ist, häuft dagegen regelmäßig gigantische Verluste an – und das bei Verkaufszahlen, die kaum besser sind als die des GameCube. Kein anderes Unternehmen außer Microsoft könnte sich solche Geschäftszahlen erlauben. Aber hey, ihr lieben Leute bei Nintendo: Nur weil euer Laden nach wie vor fantastisch läuft, heißt das nicht, dass ihr euch auf den Lorbeeren vergangener Tage ausruhen könnt. Wacht auf aus eurem Dornröschenschlaf! Wenn ihr schon in mageren Zeiten solche Gewinne macht, was könntet ihr erst erwirtschaften, wenn ihr mehr auf die Spieler hören würdet?! Man stelle sich nur mal eine Nintendo-Konsole gepaart mit den Nintendo-Titeln, tollen exklusiven Dritthersteller-Spielen und dem Marketing von Sony vor. Die Konsole wäre absolut unschlagbar! Meinungen sind wie immer unter fabian.sluga@n-zone.de erwünscht! Zum Schluss möchte ich mich für die enormen Reaktionen auf meine letzten beiden Kolumnen bedanken. Leider ist es mir aus zeitlichen Gründen nicht möglich, alle E-Mails persönlich zu beantworten. Ich hoffe, ihr versteht das und schreibt weiterhin so zahlreich.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

leaderofDBZGT

Thomas Geppert

INFO **KURIOSE NAMEN**

Abgedreht!

Manche Titel haben komische Namen. Hier unsere Favoriten:

Bobobou Boubobo

Titel	System
1. Bobobou Boubobo	GameCube
2. Powerpuff Girls: Kampf den Gurkenschurken	GameCube
3. Kuru Kuru Kururin	GBA
4. Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	GameCube/GBA
5. Expedition der Stachelbeeren	GBA

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Zur Ausgabe 06/99 war die Macht mit der N-ZONE. Passend zum *Star Wars*-Kinojahr testeten wir *Star Wars Episode I: Racer*, welches sogar 87 Prozent abstauben konnte. Neben dem neuen *Star Wars*-Spiel begeisterten vor allem die ersten spielbaren Versionen von *Donkey Kong 64* und *Rainbow Six*. Und im News-Bereich gab es Ankündigungen zu *Eternal Darkness* und einem *Metroid*-Nachfolger.

VORSCHAU

N-ZONE 07/04 Ab 19.05.2004 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Olivier Dauba

Olivier Dauba

Olivier Dauba ist der Co-Producer von Splinter Cell: Pandora Tomorrow und zuständig für die Game-Cube-Version.

Was spielen Sie im Augenblick?
Hr. Dauba: Einen indizierten Shooter auf dem PC.

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Hr. Dauba: Ich bin begeistert von den Umgebungslandschaften. Das idyllische Inselambiente ist überragend.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Hr. Dauba: Das erste *Mario*-Spiel, da es eines meiner ersten Spiele überhaupt war. *Zelda the Windwaker,* es sieht einfach fantastisch aus. Und *Rayman 2*, weil es das erste von mir entwickelte Spiel war.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Hr. Dauba: Nintendo versucht, die Sache einfach zu halten: Der GameCube ist eine Spielkonsole, kein verkappter PC, Multimedia-Station oder DVD-Player.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Hr. Dauba: Ein *Donkey Kong*-Spiel! Mich würde brennend interessieren, was heute daraus gemacht werden würde.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Hr. Dauba: Mit dem Spiel *L'Aigle d'Oz (The Golden Eagle)*, einem Adventure-Spiel von Loriuelle auf dem Thomson MOS.

Welche Spiel-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Hr. Dauba: Ich mag alle Genres – das geht von *Zelda* über *Pro Evolution Soccer 3* bis hin zu *Splinter Cell*.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Hr. Dauba: *Pro Evolution Soccer 3*: Es ist einfach das beste Fußballspiel überhaupt. *Quake 3*: Ich mag einfach den Wettkampf und die Spielgeschwindigkeit.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Hr. Dauba: Ich hoffe, ihr werdet viel Spaß mit *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* haben. Wir haben das Beste gegeben und ihr werdet nicht enttäuscht sein.

Pikmin 2

Captain Olimar ist zurück. Diesmal ist der kleine Astronaut in akuter Geldnot und sucht auf dem Planeten und mit Unterstützung der Pikmin nach kostbaren Schätzen, um diese dann gewinnbringend zu verkaufen. Erst mal dürft ihr sogar zu zweit auf Schatzsuche gehen. Mit Trillerpfeifen und einem Blumenstrauß machen wir in der nächsten Ausgabe die Vorgärten unsicher und unterziehen *Pikmin 2* einem ausführlichen Test.

Spider-Man 2

Pünktlich zum Start des neuen *Spider-Man*-Movies klettert und schwingt sich der maskierte Held auch wieder auf den GameCube. Ob in schwindelerregender Höhe an Wolkenkratzern oder neuerdings auch auf dem Erdboden: Spider-Man macht immer eine gute Figur. Wir sind gespannt, ob der zweite Teil den Vorgänger noch toppen kann. Alle Spinnenfans können die ausführliche Reportage in der nächsten Ausgabe lesen.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe

IM TEST:	SHREK 2
IM TEST:	ASTERIX & OBELIX XXL
IM TEST:	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III
IM TEST:	HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN
IM TEST:	DONKEY KONG COUNTRY 2
IM TEST:	KIRBY STAR MIRROR LABYRINTH
IM TEST:	BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.